COMPUTER GAME NOVEL, COMIC & TRPG

ログアウト

LOGOUT

究極のメディアミックス・マガジン誕生!

第1号

680YEN



ウィザードリィ小説　堂々2本掲載

女王の受難
高井信&末弥純

ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ
竹内誠&中村亮

●ゲーム小説

シルヴァ・サーガ
羅門祐人&夏元雅人

悪魔城ドラキュラ
手塚一郎&高橋政輝

イースⅣ・プレストーリー
大場惑&池上明子

安田均の新プロジェクト
G2作動!

●オリジナル小説

ロスト・ラビリンス
川又千秋&横山宏

暁のビザンティラ
菅浩江&斉藤友子

夢巫女・美緒
水城雄&松原香織

●コミック

プリンセス・メーカー
此路あゆみ

わんだりんぐワンダーランド
めるへんめーかー

真ウィザードリィRPGを
グループSNEがフル・サポート

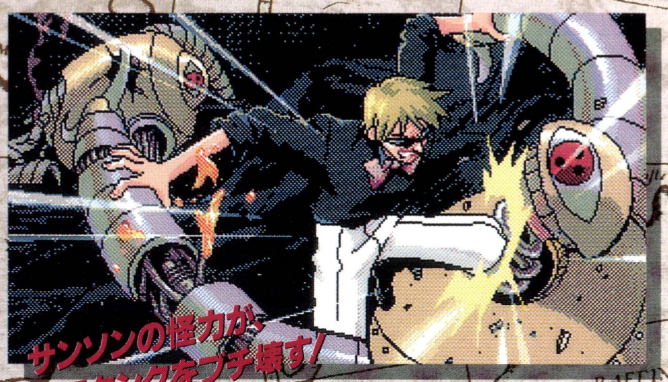
第2号は7月9日発売

真・女神転生 イース
テーブルトーク化開始!

特集 GAINAX
メディア・ミックスの幸福な成功例

アスキームック ASCII

海を超え、冒険は加速する!!!



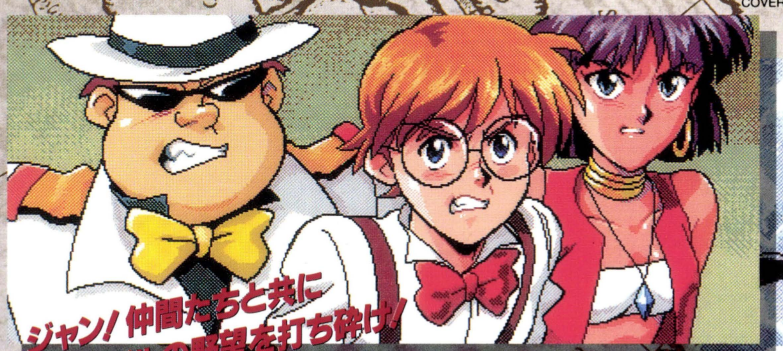
サンソンの怪力が、人間タンクをブチ壊す!



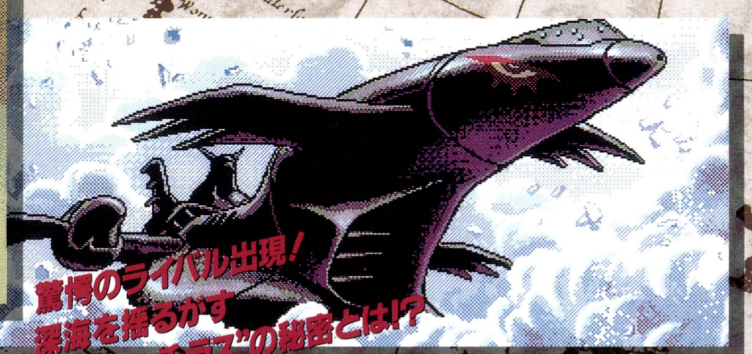
戦う男の魂は、何を語るのか?



COVER ILLUSTRATION : YOSHIYUKI SADAMOTO



ジャン! 仲間たちと共にガーゴイルの野望を打ち砕け!



驚愕のライバル出現! 深海を揺るがす"黒い"ノーチラス"の秘密とは!?

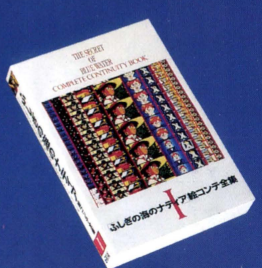
パソコンゲームサントラCD『ガイナックス ゲーム コレクション』

好評発売中



■定価3,000円(税込)

電脳学園からプリンセスメーカーまで、GAINAXのゲームミュージックがCDになった! 全36曲・56分のボリュームは、必ずあなたを満足させるはず。一般のレコード店には並びません。お求めは当社の通信販売でどうぞ!



ナディア絵コンテ・パーフェクトコレクション

『ふしぎの海のナディア・絵コンテ全集』

■第1巻〜第5巻 好評発売中

★各巻、5話ずつ収録(第8巻のみ4話収録)

■第3回配本／第6〜8巻 5月末日発売予定

■各巻共定価3,600円(税込)

全8巻組で遂に発売。平均600ページという厚さは、GAINAXだからできる究極の完全収録版。当社で全巻一括購入された方には『ナディアLD全巻セット』の"おまけアニメ"の絵コンテ全話完全収録や、オープニングとエンディングの没コンテ、本編の欠番カットも現存する限り全て収録した超豪華『第9巻』をもれなくプレゼント。

進め! 万能潜水艦ノーチラス号!!

ふしぎの海のナディア



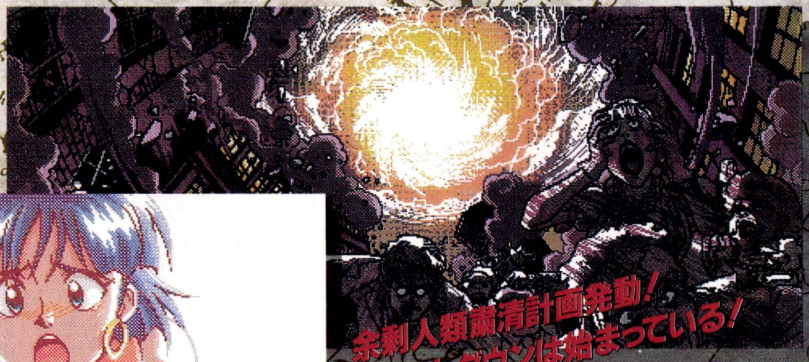
PC-286/386/9801シリーズ絶賛発売中

■原画／GAINAXアニメーションクルー■完全オリジナルアドベンチャーゲーム■400ライン・アナログ16色グラフィック500枚以上■フルマウスオペレーション■FM音源対応■MIDI音源／ローランド製MT-32・CM-64・CM-32L・CM-500対応■ハードディスク対応■マルチドライブ対応■ノートパソコン・98URのRAMドライブ対応■8枚組■ひぐちきみこ作、ナディアコミック「おしえてブルーウォーター」付き

定価14,800円

X68000シリーズ移植開始!







GAINAX

©1989NHK・総合ビジョン・東宝 ©1992GAINAX

●ガイナックスにパソコンゲームを通信販売でお申し込みのあなただけに、テレフォンカードをもれなくプレゼント!

通販の方法は2種類!

どうせ買うならグッと得する通信販売!

★電話でもしもし　電話でご注文を受けてから1週間～10日以内に商品をお届けします。商品到着時に、代金＋送料500円＋代金引換手数料500円※を、宅急便業者に荷物と引換えにお支払い下さい。

★郵便でゆうゆう　あなたの希望商品名・使用機種・メディアサイズ・数量・お客様のお名前・住所・電話番号を明記の上、商品代金と送料※を郵便為替（無記名）もしくは現金書留のいずれかでご送金ください。

※ご注文の商品の合計金額が5,000円以上の場合、送料・代金引換手数料はサービスとなります。電話・郵便でのご注文にかかわらず、その場合は商品の合計金額のみで結構ですのでご注意ください。

★CD、ナディア絵コンテ全集のお求めは、まず電話で詳しくお問い合わせ下さい。

電話1本でどうぞ。お申し込み、お問い合わせは

0422-22-1980

12:00～19:00（月～金）受付

ガイナックス・通信販売係
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F

GAINAX

メディアミックスの幸福な成功例たち



もともとはSFや特撮のファン集団としてスタートしたグループが、目ざましいばかりの快進撃を続けている。手掛けてきたのは劇場、ビデオ、そしてテレビシリーズ用のアニメーション。各種ガレージキットにパソコンソフトなどなど。自分たちがオモシロイと信ずるものを作り続ける。それが『ガイナックス』だ。

NHKのゴールデンタイムを飾った歴史的異色アニメーション！

それまでは知る人ぞ知る、といったイメージの強かったガイナックスの名を、全国的に知らしめることとなったのが『ふしぎの海のナディア』。NHKの電波に乗って、文字通り全国津々浦々にまで放映されたのだ。

それによって巻き起こったブームに乗り、発売された関連商品の数もケタ違いに多い。ここに紹介するのは、そのほんの一部。このほかにもセル画で構成したフィルムコミックや、イラスト集、小説、絵本、ポストカードブック、ガレージキット、ジグソーパズル、ポスター、下敷、カンペンケース、ペン、消しゴム、ノートなど、多くの商品がさまざまなメーカーから発売されている。また放映がはじまった初期には、枕カバーやごはん茶碗、アイスクリームなどといった商品もあったという。

このページに掲載した主な商品を紹介すると、まずずらりと10巻そろっているのが、全放映分を収録したビデオセット。同じく10枚組LD『パーフェクトコレクション』とともに、NHKエンタープライズより発売されている。

BGM集や企画物のCD、ミュージックビデオなどは、東芝EMIから。製作にはユーメックスという会社があたっている。

そしてキワメツケといえるのがガイナックスから発売された絵コンテ集。全8巻が通信販売で、順次配本されていくという。



キャラクター商品と呼ばれるものがある。たとえばアニメ、たとえば映画で人気の出たキャラクターを、多くは文房具や日用雑貨などに付加価値として冠した商品のことだ。ファンシーグッズを広く手掛けるサンリオなどでは、商品につけるキャラクター自体を、自社で多数生み出してきたという経緯もある。商品自体の機能や特性にさしたる違いはなくても、それにつけられたキャラクターで差別化をはかり、ユーザー層の購買意欲を勝ち得てきた。

そして、いま、こうしたキャラクター商品のカテゴリーをはるかに越えた部分での、メディアミックス戦略というものが取りざたされている。ひとつのキャラクターをたんなる商品の付加価値とするだけでなく、アニメやコミック、映画、小説、ゲーム、CDなどなど。さまざまなメディアにおいて、それ自体が独立した作品となるよう、キャラクターを育てていこうという戦略だ。

パソコンゲームのノベライズとコミカライズ、そしてテーブルトークRPGを三本の柱とする『ログアウト』が目指すのも、このメディアミックス。そして、それをすでに実践してしまっているのが、ガイナックスなのだ。

テレビアニメにさほど興味がなくても、〝ナディア〟という名前を耳にしたことのある人は多いかもしれない。約一年間にわたってNHKのゴールデンタイムを飾った、30分もののアニメシリーズだ。正式タイトルを『ふしぎの海のナディア』という。

これは、ジュール・ベルヌの古典的名作小説『海底二万リーグ』をモチーフに、ナディアという少女の冒険を描いた作品。放映開始と同時に、多くのファン層から圧倒的な支持をもって受け入れられた。シリーズが終了して久しいけれど、ナディアという名前が語られる機会は多い。ビデオやLD、CD、書籍、ムックをはじめとする関連商品は、いまなお好調なセールスを続けているという。

実質的な意味で、このナディアを企画、制作したのがガイナックスだ。はじめにもふれたように、この会社の前身はSFファンの集まりだった。ゼネラルプロダクツという名称で知られている。毎年開かれる、日本SF大会というイベントを三回にわたり（DAICON Ⅲ、ⅣとMig-con）主催したり、その場で自主制作のアニメや特撮映画を上映するなどして、一部の熱狂的ファン層を獲得してきた。

こうしたアマチュア活動を続けるゼネラルプロダクツから、ガイナックスという会社が生まれることになったキッカケは、バンダイとタイアップした劇場用長編アニメ、『王立宇宙軍／オネアミスの翼』。企画から制作までを手掛けることになったのだ。

このときから、現在にいたるガイナックスの、サクセスストー





今年のテーマは完全オリジナル作品への挑戦！

リーがはじまる。オリジナルビデオアニメ『トップをねらえ！』の企画、制作。そして『電脳学園シリーズ』や『プリンセスメーカー』をはじめとする、パソコンソフトの企画、制作。ひとつのジャンルに捕らわれることなく作られたこれらの作品は、すでにメディアミックスへの可能性をはらんでいたのかもしれない。

作る側が心から楽しみながら制作したであろう（そうとしか思えない。そうでなければ、こんなにおもしろくできないハズだ！）これらの作品は、当然のことながらユーザーに受け入れられ、ガイナックスの名前を広く世に知らしめることとなる。とくに全6話で構成されるトップをねらえ！　など、全編有名アニメのパロディーを散りばめた、アニメファン必見の作品と呼ばれている。美少女とメカの組み合わせといい、キャラクターの可愛いらしさといい（上のセル画を見れば納得するよね！）、正にマニア心をくすぐるできとなっているのだ。

こうして培ってきたアニメのノウハウと、大ヒット作『プリンセスメーカー』に代表されるパソコンソフトのノウハウが、見事なまでに融合し、本格的なメディアミックスへと発展したのが、ナディアだろう。待望のパソコンゲーム版が完成し、再びナディアブームが起こりそうな気配だ。時を前後して、コレクターズアイテムともいうべき絵コンテ集（通販のみ）も完成。これはなんと、各巻とも600ページ前後のボリュームで、全8巻。ガイナックスの勢いは衰えることを知らない。

そんなガイナックスが、この春に、会社の母体ともいえるゼネラルプロダクツを解散した。とにかく、おもしろいと思ったことには何でも手を出し、その結果として広がりすぎた業務内容を、再編成しようというのが、その理由らしい。では、そうして蓄えられたガイナックスのパワーは、どこへいくのだろう。その答えは、どうやら〝完全オリジナルアニメの制作〟ということらしい。

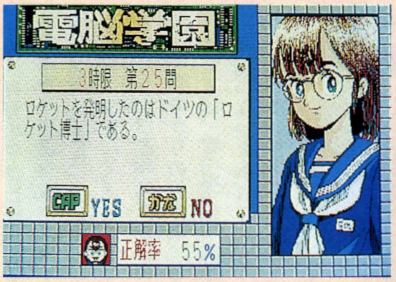
これまでガイナックスが手掛けてきたアニメ作品は、どれも他社とのタイアップ企画だった。そこには、多かれ少なかれ制約というものが生じ、本当の意味でのオリジナル作品にはなり得ないという。今年のテーマは、ズバリ〝完全オリジナルアニメへの挑戦〟。納得がいくまで、すべてを自分たちの手で作り上げるのだという。具体的なことは何も決まっていないと

プリメがCDになるぞ!!

プリンセスメーカーのBGMを、組曲風にアレンジしたCDが発売される。タイトルは、ゲームと同じ『プリンセスメーカー』。NECアベニューから、6月21日の発売だ。価格は2800円［税込］。予約特典としてB2判のオリジナルポスターがつくので、いますぐお店に走るしかないかな。娘の成長の思い出に、CDを聴きながらもう一度浸ってみよう。

GAINAX

電脳学園シナリオI



ガイナックスのパソコンゲーム進出第一弾。問題に正解して女の子の服を脱がせていくという、脱衣ゲームの一種ではあるけれど、その問題がマニア向け。アニメ、コミック、特撮と幅広いのだ。

▲PC-9801用、PC-8801用、MSX2/2＋用が好評発売中。価格はそれぞれ8800円［税別］。

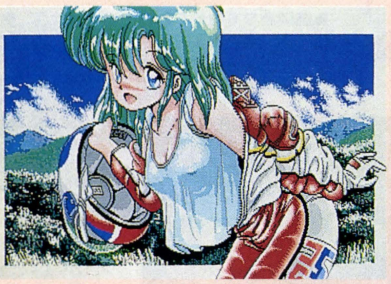
SUPERバトルスキンパニック



脱げば脱ぐほどに強くなる『裸身活殺拳』。中国四千年の歴史を持つ幻の拳法をマスターした女の子を操り、迫りくる挑戦者たちを倒せるのか。恥も外聞も捨てた、脱衣カードバトルの決定版！

▲PC-9801用が好評発売中。価格は9800円［税別］。ハードディスクにも対応している。

電脳学園II ハイウェイバスター!!



アニメファン、パソコンファンにカーマニアが多いというのは定説。電脳学園の第二弾は、バイクと車を取り上げ、前作以上にパワーアップした問題とグラフィックで迫る。オタク心をそそるぞ。

▲PC-9801用、PC-8801用、MSX2/2＋用が好評発売中。価格はそれぞれ8800円［税別］。

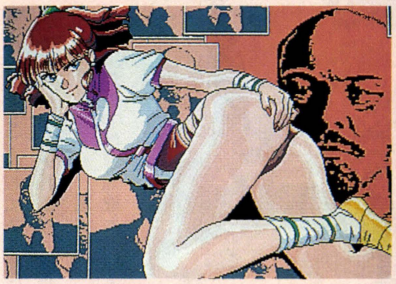
サイレントメビウス



同名の超人気コミックを、アドベンチャー仕立てのゲームにしたのがこれ。なんと原作者の麻宮騎亜自らが総監督となり、ゲーム化に着手したという。ファンならずとも、気になる一本だ。

▲PC-9801用、X68000用、FM-TOWNS用が好評発売中。価格はそれぞれ1万4800円［税別］。

電脳学園III トップをねらえ!



待ってましたとばかりに登場した第三弾は、ご存じガイナックスのオリジナルビデオアニメ、トップをねらえ！ ビデオを繰り返しみながらチャレンジしよう。グラフィックも秀逸だよ！

▲PC-9801用、PC-8801用、MSX2/2＋用が好評発売中。価格はそれぞれ8800円［税別］。

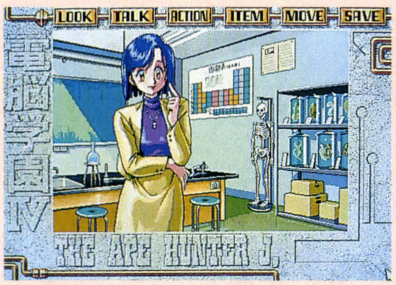
プリンセスメーカー



これまでのゲームの常識を覆した、まったく新しいタイプのシミュレーション。身寄りのない少女を引き取り、みごとプリンセスにまで育てあげることができるだろうか。マンガにも期待してね！

▲PC-9801用、IBM-PC用が好評発売中。価格はそれぞれ1万4800円［税別］。IBMはMIDI対応。

電脳学園IV エイプハンターJ



どこまで続くのって感じで発売される電脳学園。四作目は進化論に真っ向から挑んだ（?）作品だ。人間に酷似した進化猿人を、はたしてエイプハンターは駆り出すことができるのだろうか。

▲PC-9801用が好評発売中。価格は9800円［税別］。ハードディスクにも対応している。

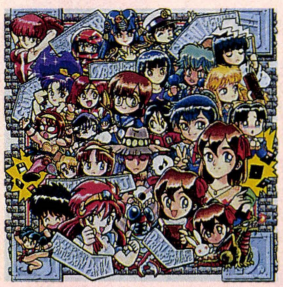
ふしぎの海のナディア



今年の春に発売されたばかりの話題作。テレビシリーズは終わったけれど、アドベンチャーゲームとしてナディアが蘇ったのだ。パッケージに同梱される、ひぐちきみこのコミックは必読だよ。

▲PC-9801用が好評発売中。価格は1万4800円［税別］。X68000用も移植中とのこと。

ガイナックスゲームコレクション



電脳学園からプリンセスメーカーにいたるまで。ガイナックスのゲームミュージックがCDになった。収録曲数は36、演奏時間は50分強。心行くまでゲーミングワールドに浸れるのだ。

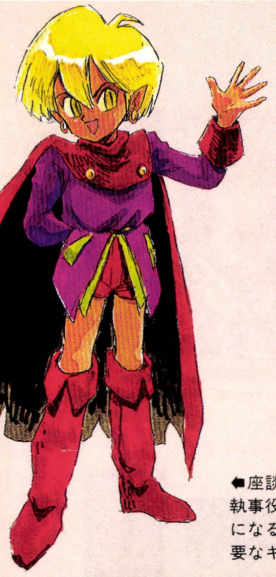
▲価格3000円［税込・送料別］で好評発売中。ただし通販のみ。

◎問い合わせ先
〒180
東京都武蔵野市吉祥寺東町
2-7-1-2F
ガイナックス通信販売係

いうけど、今後の展開を楽しみに見守っていきたい。

アニメ制作のために、ガイナックスの業務が全面的にストップしてしまうわけではない。これから発売が予定されているソフトとして、『プリンセスメーカー2』、X68000版の『ふしぎの海のナディア』、みんだ☆なお氏が手掛けるアドベンチャーゲームなどなど。ビッグタイトルが、ラインアップされているという。

自分たちが作りたいと思う作品を発表し続け、その結果としてメディアミックスを達成したガイナックス。完全オリジナルアニメを完成したときに、さらなる飛躍が訪れるだろう。そしてログアウトも、第二のガイナックスとなるべく、いま、発刊する。





育児経験者のよもやま話

――プンセスメーカーをめぐる緊急子育て座談会――

――今日はプリンセスメーカーにまつわる座談会ということで、みなさんにお集まりいただきました。それぞれの方のプリメへの関わり方は紹介記事を読んでいただくとして、まずはプリンセスメーカーが誕生するにいたった経過からお願いします。

赤井（以下赤）　ゲームのキャラクターって、パラメーターがついてるのが多いですよね。RPGでも信長でも。けっこうパラメーターが動くだけでもおもしろいじゃないですか。どうせなら、その部分だけをゲームにできたらおもしろいなって。そのへんからですね、スタートは。

――一〇歳～一八歳という年齢設定にした理由は？

赤　長いと絶対につまらないんですよ。単調になって。それに、たとえば〇歳からスタートすると、まじめに自分の子供になっちゃう。育児になって遊べないんです。それよりも、無責任な、一番おいしいとこだけつまんでプレイするゲームにしたい。基本的には赤の他人で、一〇歳からの仮の親。どちらかといえば、寄宿学校の先生に近い立場になったわけです。

――それでは育児シミュレーションといってしまうと……

赤　それは語弊があります。どちらかというと、あまり人間的ではないですね。リトルコンピュータープープルという、家の中にいるオジサン（編注・日本版ではなぜか女の子になっている）をただ観察するだけのソフトがあったんです。虫か動物を飼ってるような感覚の……。そんな、一種、非人間的な感じ、ちょっと倒錯した感じを持ったゲームにしたかったんです。それによって、いろんな楽しみ方ができるんじゃないかと。

――想定していたユーザー層は、どういった人ですか？

赤　前例のないタイプのゲームだったので、ユーザーを絞らなかったんです。だからちょっとエッチなとこもありますし、妙に真面目なとこもあります。ただ、色っぽい線を狙ったとしても、ストイックな一線を越えちゃうと、ついてこれなくなる人が増えちゃいますので、そのへんのサジ加減が難しかったですね。



◆座談会でも触れられた執事役。名前はキューブになる予定。けっこう重要なキャラになるのだ。

――意外に社会人や女性のユーザーも多いようですね。

塩入（以下塩）　アンケートはがきを見ますと、思った以上に広いですね。二〇歳代はゾロゾロいるし、三〇歳代も……。

赤　ボクが見たはがきで一番若かったのは、一二歳の女の子かな。一番年上が六八歳の男性。

此路（以下此）　一二歳の女の子って、お人形遊びに近い感じでやってるんでしょうね。六〇何歳のおじいさんは、娘に手がかかっていた頃を懐かしみながらとか……もしかすると失敗をいま、やり直しているとか（笑）。

塩　一二歳の子のはがきには、誕生日や血液型を決められるのがウレシイ、と書いてありました。

ひぐち（以下ひ）　あぶない酒場は何があぶないんですか？　というのも書いてありましたね（笑）。

寺島（以下寺）　お父さんは何て答えたんやろ。それはね、酒瓶が飛んでくるからよ、とか……。私が聞いたのでは、九歳というのもありました。お父さんが買ってきて、九歳の娘が遊んでいると。

ひ　プリメの場合、エッチなシーンが出てきたりしないから、子供がやっても大丈夫ですね。

――プリメというのは、何を解くというゲームではないですから、繰り返しプレーできるって魅力もありますよね。

此　トランプみたいですね。自分たちで遊び方を変えられるというか……。私の入ってる草の根ネットには娘の部屋というのがあって、既存のマンガのキャラクターの名前を娘につけて、それに合った職業につかせるという楽しみ方をしている人もいました。発売直後に五人育てて、最後がちょっと違っちゃったと書いていたから、四人は成功したみたいですよ。

一同　おお、凄い！

此　実はプリメをはじめたころ娘が不良化したんですよ。働きにいっても断られるし、不良の彼氏が「走りにいこうぜ」とかいって、暴れ馬に乗って海を見にいってるのかなあ、なんて（笑）。

寺　無理させるとすぐなりますよね、虚弱体質の不良に（笑）。

赤　最初のころは丁寧に体力を上げておかないと……。

此　気品だけ上げてたんです。気品があって虚弱体質な不良という、理不尽な子になってたんですよ。巨人の星に出てきた、気位は高いんだけれどすぐに体を壊してしまう不良ってイメージかな。

赤　そういう、想像する人向けなんですね。ゲーム機で出しませんかという話もありましたけど、みんなお断りしました。というのも、ゲーム機とパソコンとではユーザーの心理や環境が全然違うので、パソコンと同じ手法が使えないからなんです。

――ところで、娘を育てるコツというのはあるんですか？

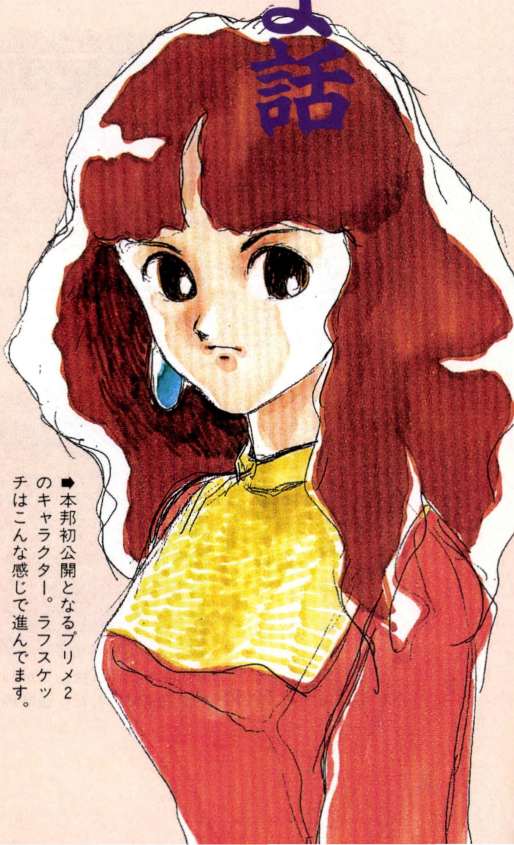
赤　あんまりいろんなことしないことですね。たとえば強い子にしたいなら、それに関連したことを集中してするとか。

――まんべんなく、というのではないんですか？

赤　そうすると、多分、無難な人生を歩むんじゃないかな。それなりに幸せでしたという（笑）。

寺　でも、ひどいお父さんですよね。娘にだけ働かせて。

此　プリメのマンガでは、そのへんのことも考えてあるんです。前



◆本邦初公開となるプリメ2のキャラクター。ラフスケッチはこんな感じで進んでます。

©1989NHK・総合ビジョン・東宝／1991・1992GAINAX／BANDAI・VICTOR・GAINAX／麻宮騎亜・角川書店

の大戦で傷ついてしまったと。

寺 あっ、お父さんはケガしてはったんですか。

此 ええ、トップをねらえ！ のコーチのように……。

寺 自分で働けなかった。

此 ということで、食事代や生活費はお父さんが稼ぐけど、それ以外に何かしたいことがあったら、自分で働いて稼いでごらんなさいね、って設定なんです。

――プリンセスメーカーで目指したものって何でしょう？

赤 ゲームには目的を達成するタイプのものと、やってる間中、想像にひたるタイプのものがあると思うんですよね。で、さっきもいったように、プリメの場合はどちらかというと、想像にひたる方を狙ったんですよ。パソコンなんて不合理なものを買ってしまう人は、それ自体に幻想を抱いてるんじゃないかと思いまして。

寺 パソコンを買う人っていうのは、みんなそういう背景を持って買うんでしょうか。

赤 絶対そうだと思います。ゲーム機を持っていて、なおかつパソコンでゲームしてしまう人は、百発百中ディズニーランドが好きだと思うんです。ディズニーというと、趣味に対する抵抗はあるかもしれないけど、ああいう環境ごと作ってしまう遊びは好きだと思う。

此 同じソフトでも、映画館とビデオで見るのとでは集中の度合も違いますよね。だからテレビでゲームをするのと、モニターでやってるのとでは違ってくるとか。

寺 そうすると、香港映画が好きだといって、香港までいって映画観てる私というのは……。

赤 そういう寺島さんだから、全然コンピューターに関係のない暮らしをしていたのに、ちゃんとコンピューターとくっついてしまったんでしょう。一種の予定調和といえるのかも。コンピューターの遊びというのは、環境ごと入っていけないと納得できない人に向いているのかもしれませんね。

――今年の夏頃、プリメ2が発売されるという噂ですが……。

赤 基本的には現在のプリンセスメーカーと同じですけど、やり残したことを忠実に再現できればと思います。お父さんは年金をもらえるので生活に困ることはなくなりますし、お金を借りることもできます。それから執事も出てきます。実はプリメ2の企画を進めるときに社内に目安箱を設けて、アイデアを募集したんですよ。

ひ 私も、不良になったら髪が赤くなったらいいなって書いたよ。それから、家出してどこかへ行っちゃえばいいなって。

赤 あっ、家出はするよ。画面からいなくなってしまうの。

寺 その間お父さんは何をしてるんですか？

赤 虚しく時が過ぎるんです。

此 不良になったり、あやしい酒場で働いたりすると、運命の日に大ドンデンガエ～シがあるとウレシイなあ。昔の不良仲間がきて、「お前の弱みは握ってるぜ！」とかいって、パラメーターがガラガラ下がっちゃうの。

ひ どうにか貴族の妻になっても、あとでユスられるとか……。

一同 暗い～！

――プリメで育てた娘のパラメーターを、ほかのゲームに活かせるといいなと思ったのですけど。

赤 初期の頃のアイデアに、継続的に娘を育てるというのがありまして、たとえばいいところに就職したお姉さんがいたら、仕送りしてくれるとか。そういうキャンペーンモードがあるといいかなと。でも、そういうプレーの仕方をする男ってどうかしてるよな。

寺 そうそう、それはちょっとねえ。お姉さんはあぶない酒場ですよ、きっと。それで清らかな妹を育てたりするとヘンですよ。

――それでは最後に、読者へのメッセージをお願いします。

赤 此路先生のマンガに期待してください（笑）。

此 プリメ2も出ます（笑）。

赤 パソコンでゲームをするというのは、ものすごく知的な作業だと思うんですよ。自分自身が構築した環境の中で、想像力を駆使して遊んでいるパソコンユーザーは、知的を通り越して風流の域に達している、と思います（笑）。ですから、自信を持って遊んでください。パソコンゲームというのは、即物的な、物質的なものが多い中で、すごくメンタルな遊びだと思うんですよね。そういった部分を大切にしたゲームをどんどん作っていきますので、よろしく。と、営業的な発言で締めくくりたいと思います（笑）。

プリメ2のキャラクターもどーんと載っけてしまえ！





◆主人公の女の子。右ページのイラストより、ちょっと幼いときのイメージかな。完成が楽しみだね。

◉赤井孝美



プリンセスメーカーの生みの親。プリメ2がどんなゲームになるかは、この人の考え次第だ。

◉ひぐちきみこ



アニパロコミックで活躍中のまんが家さん。ナディアのゲームについてくるコミックは必読だ。

◉寺島令子



ログインに連載中の墜落日誌が単行本になり好評発売中。プリメにはひとしきりハマッタとか。

◉此路あゆみ



ログアウトにプリメのマンガを連載する、正体不明、神出鬼没のまんが家さん。期待して読もう！

◉塩入一弥



ガイナックスの宣伝活動に日々励む人。今回は赤井さんのお目付役（?）として参加とか。



真・女神転生

RPG界に新しい旋風を巻き起こした『女神転生』が大きく生まれ変わって、ここに登場する。それも、テーブルトーク版として……。キミの前に展開する世界は、新しい旋風をテーブルトークRPGの世界に吹かせる事になる。『真・女神転生』に期待して欲しい。

テーブルトーク化決定!!



新しいRPGが登場!

みんなも知っているとおり『真・女神転生』は今年、スーパーファミコンで発売される。そのゲームデザイナーの鈴木一也氏が、新たにテーブルトーク版「真・女神転生」をデザインする事になったのだ。

彼は、ファミコン版からの『女神転生』をデザインしてきた大ベテラン。ゲームのデザインに関しても、十数年のキャリアを持っているのだ。それに、小さな頃からオカルトに興味を持って、○○○○をしていたらしいから、とても恐い人でもあるんだぞ。

今回デザインされるテーブルトーク版「真・女神転生」は、スーパーファミコンで採用されている戦闘システムを基本にしているのはもちろんのこと、デザイナーである鈴木氏の考える『神』と『悪魔』の概念をプラスしたものになる予定。

だからテーブルトーク版『真女神転生』をプレイすることは神とは？　悪魔とは？　いったい何なのか……今までキミたちが考えもしなかった概念を突きつけられることになるのだ。

詳しい戦闘システムやステータスに関しては、また発表できないけど、きっとみんなが満足できるような物に仕上がるハズ。

架空の世界を題材にしたファンタジーRPGと違って、現実世界での物語の進行は、とてもリアルな物になるだろうし、また、今までにない変わった（すごく身近かな物だったりするんだよ）シナリオも作る予定だとか。彼の言魂（ことだま）は次ページにあるぞ。

真・女神転生が、君の心に繁殖する



スーファミとの違い

同じ人間が作っているので、違和感を生むほどの差はないと思って欲しい。悪魔、魔法、合体など、基本的には共通である。コンピューターを使っての悪魔召喚も、もちろん行なわれる。

違いは、アイテムが、より現実的なことだ。銃器ファンにも楽しめるものにするつもりである。

悪魔の性格や嗜好も、設定される。たとえばハーピーを仲魔にするなら水晶系の貴石がもっとも効果的だとか、グレムリンは正反対の事しか言わないとかだ。

舞台設定

基本的に現代を中心にした、デビルバスターもの。そして、近未来の大異変後の、ハルマゲドンの世界が舞台となる。うまくゆけば、さらに過去へと広げて行きたい。

ロケーションは、日本に現実にある場所を使う。皆さんが住んでいる町や、学校を舞台にすれば、御当地メガテンを楽しむことも出来るのだ。近所に住んでる人や、学校の先生までNPCで登場させることだってできる！

プレイヤーの目的

プレイヤーは、そうした土地で、現実と同じ高校生だったり、謎の魔物ハンターであったりする。

普通の人で始めたときは、悪魔や秘教組織との接触から、厄介な事件に巻き込まれていくのだ。そして隠されていた力を覚醒させるのが、最初の目的だ。

そうした、手順を踏んでいくのが面倒な人は、最初から謎の魔物ハンターをやっていただく。悪魔に狙われ、危機に瀕した人々を救って、感謝されるもよし、畏怖されるのもよしだ。

さらなる段階は、自己の中の神性。〝転生〟に気付くこと。最終的には、輪回の鎖をしっかり手に取り、神なる力（ディーヴァフォース）を獲得することにある。また、カオスの道を歩むプレイヤーには、悪魔との合体による、デビルマン化の道が開かれている。

もちろん、忘れてならないのは、メガテンのエキスともいえる、仲魔との合体システムだ。

悪魔との遭遇の中で、様々な手段で悪魔を仲魔にすることが出来る。パーティーを組んでいるプレイヤー同志では、だれが悪魔に話しかけるか、もめるかも知れない。

また、合体システムは、特殊合体も豊富に取りそろえ、より細かな気配りを持って、作りたいと考えている。

さて、次回からは少しずつルールを発表してゆきたいと思う。

まだ、システムもフィックスしていないので、読者諸兄の闊達なご意見等、ぜひ参考にさせていただきたい。



神と悪魔の遊戯

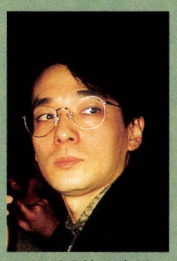
鈴木一也

全国百万の、サタニストならび、メガテン・ファン、そしてついでに光の戦士の諸君！　我こそはガイア教大司教スズキカズナリなり。

スーファミ版の『真・女神転生』の設定に加え、テーブルトーク版も手がけることにあいなった。今後ともよろしく。

女神転生シリーズと我との付き合いも、これで6年目を迎えるにいたる。その間このゲームを通じ、強力なる仲魔を、多々得ることができた。みな、一癖も二癖もある、いかれた魔人ばかりである。これぞ我が最良の収穫と覚ゆる。

テーブルトーク版は、これら仲魔たちに支えられ、ゲームマシンでは表現し得なかった、オカルトや、秘教、超古代文明にも触手を広げ、神と悪魔の本質に肉薄せんと図る。



▲彼が恐怖の大王、鈴木一也氏だ。

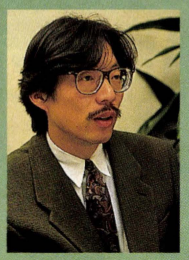
神、そして悪魔とは一体何か？この永遠の神学的命題は、本連載で次第に明らかにされてゆくだろう。いかなる物になるやら、我ながら、今から楽しみである。

現し世と隔し世の狭間にぞ、魔、起これり。皆みな、心して遊べよ。

期待してます！

横山秀幸

発表されてからずっとチャートに入ったりして、期待が高まっている事は、我々としても非常に嬉しく思います。この支持に答えなければならないプレッシャーも当然大きい訳です。『ドラクエ』と『ファイナルファンタジー』がブロードウェイミュージカルとしたら、うちの場合は唐十郎のテント芝居の乗りですからね。世間はそれを通好み、マニアック、カルト等と表現していますけど、それはテーマが難しい等の前に、3Dダンジョン物というのが理由じゃないかなと思います。でもそれをやめる訳にいかない。今さら売筋にテーマを合わせるつもりもなく、この線で押しまくるつもりです。ただ小学生でもできる様に、フレンドリー&シナリオコンシャスには、かなり意識している様ですよ。とは言え神とは、悪魔とは、人間とは、なんてやはり眉間にしわ物ですよね。人間の中のジキルとハイドは子供にもわかるだろうし、RPG独自のインタラクティヴ性を活かしたプレイヤーの心が試される部分が〝女神〟の特徴ですからね。また今回、鈴木君の陰謀でテーブルトークにまで発展する様で、マニアックにマルチメディアする姿にスタッフ共々感動しています。



横山氏は『真・女神』を仕切っている。

小説もいいよ

西谷 史

神と悪魔の登場するRPGは、星の数ほどあるけど、女神転生はユニークですよね。時代設定は現代と近未来にこだわっているし、場所だって実際にある地名が頻繁に登場する。ようするに、ファンタジーじゃなくて伝奇RPGなんですな。

システムやキャラデザインの優れた点は別にして、『女神転生Ⅱ』の性格を決定づけたのは、ゲームデザイナーの鈴木一也さんでしょう。



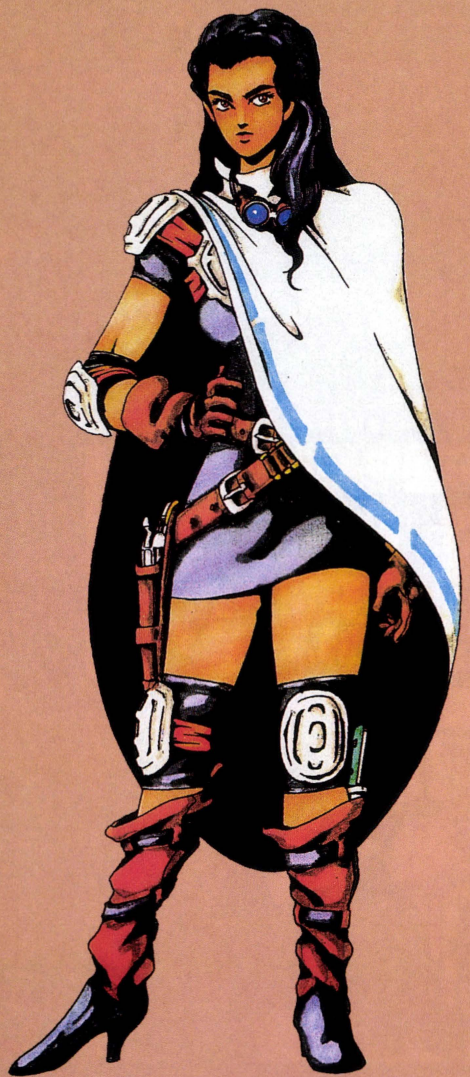
西谷氏はとてもいい人なのだ。

彼は単にモンスターキャラとして、神や悪魔を出しているわけじゃなくて、本当にそういうものがいることを信じているんだな。信じたうえで、体系的に整理してキャラクターを作っているところが、強みだと思う。

もっとも彼の『神』『悪魔観』というのは、多神教の価値観ですから『真・女神転生』の世界も当然そうなってしまうでしょう。

小説は、鈴木さんの作りあげた多神教の世界にはいり、唯一神を信じる立場で、鈴木さんに挑戦してみたいと思います。現段階では、具体的なストーリーは決まっていませんが、これまで以上に、おもしろい『真・女神転生』を小説で提供するつもりです。

スーパーファミコン版『真・女神転生』も順調に開発中!!



やっぱり気になるのは、スーパーファミコン版の『真・女神転生』の進行状況だよね。本当は、今年の2月に発売される予定だったのが、いろんな理由で遅れていたんだけど、発売元のアトラスに近況を聞いてみたところ、システムやシナリオの進行が軌道に乗ってきて、すっごく順調に開発が進んでいるらしい。とは言っても、明確な発売時期については決まってなく、できたら秋口から初冬にかけて発売したいと思っていると言っていたので、今から首をキリンにして（首を長くしての意味）待っていよう。



戦闘画面。ビジュアルがきれいになった。

この『真・女神転生』は、基本的に3Dダンジョンと2Dフィールドで構成されたマップ上をパーティーを組んで冒険していくんだけど、2Dフィールドに関しては、今までのRPGにないシステムを導入しているらしい。現段階で発表できないのが残念なんだけど、ゲームをプレイしてみればその面白さがわかるはずだ。

また、パーティーは最大6人まで可能で、コンピューターにストックできる悪魔は、最大12体にもなる予定だという。キャラクターも、主人公や悪魔たち以外に、LAW（ロウ）ヒーローとCHAOS（カオス）ヒーローというキャラも登場するので、前作よりさらに興奮するハズ。このLAWヒーローとCHAOSヒーローの詳しい事も、今はまだ発表できないんだけど、新しい概念のキャラクターらしいので、実際にゲーム上で繰り広げられるキャラクターたちの活躍も楽しみのひとつだといってもいいだろう。

戦闘でも、これまでの『女神転生』の戦闘システムよりもグレードアップしたシステムが採用されている。1回の戦闘で同時に2種類の悪魔と戦うことができるようになった。

悪魔の合体関しても、悪魔合体、2身合体、3身合体、その他にも特殊合体があったり、今まで以上にグレードアップした『女神転生』の世界を展開してくれるのだ。

それとゲームのテーマも、これまでのRPGと違って『悪魔とは、神とは、そして人間の存在意義とは何か?』という、とてもシビアなテーマになっている。それに、ゲーム初期の舞台設定が実際にある東京の郊外の吉祥寺というのもらしくていい。発売されるのが楽しみである。



悪魔2体との戦闘画面がこれだ。

安田均のニュープロジェクト
ゴーストハンターG2始動!



グループSNEを率いて、ゲーム界に常に新風を吹き込んでくれる安田均が、'93年末に向けて新たなプロジェクトを開始した。それがゴーストハンター2、コードネーム"G2"だ。『ラプラスの魔』の続編にあたるというこのゲーム、その全貌はいかに。



舞台は第二次世界大戦前のヨーロッパ

"純粋なホラーを作りたい!"そんな安田氏の漠然とした思いが、実を結ぶときがきた。パソコンゲーム版の『ラプラスの魔(以下ラプラス)』が世に出てから五年。ホラーのイメージを持ったRPGとしては完成の域に達した前作を乗り越え、より純然たるホラー作品を目指したG2プロジェクトが始動したのだ。

ゴーストハンター2(以下G2)の舞台となるのは、第二次世界大戦を前にしたヨーロッパ全域。ラプラスが、一九二〇年代のアメリカの片田舎にある洋館を中心に語られたのに対し、かなり動きの出やすい設定へと変更されている。歴史と伝統あるヨーロッパというロケーションと、動乱の世界状勢があいまって、なんとも壮大な話になりそうではないか。

安田氏がG2で目指すものは、はじめにも書いたように純粋なホラー作品。それも、従来のコンピューターゲームのファンだけでなく、ホラー映画やホラー小説をこよなく愛する人々にも、受け入れられる作品を作りたいという。いたずらにショッキングなシーンを用意するのではなく、日本人なら誰もが持つ、情緒面での恐怖に直接結び付くような、そんな怖さ。正にホラーの原点とも呼べるような恐怖が、このG2の中で表現されてくるのだ。

ゲームの基本的な構成は、画面に表示される地図を見ながらポイントをクリック。ヨーロッパ中を移動しながら、手がかりを集めていくというもの。要所要所には戦闘シーンが織り込まれ、新たな手がかりを得ることができる。このあたり、ラプラスにはなかったアドベンチャー要素が、かなり強く入ってきそうな気配だ。

主人公はひとりではなく、何人かでパーティーを組むことになる。ラプラスで大活躍した草壁健一郎ももちろん登場するけれど、スーパーキャラクター的な存在。あまりに強すぎるため、ストーリーの



⬇G2の構想を語る安田均氏。頭の中では、いま壮大なストーリーが構築されようとしている。

イラスト/弘司

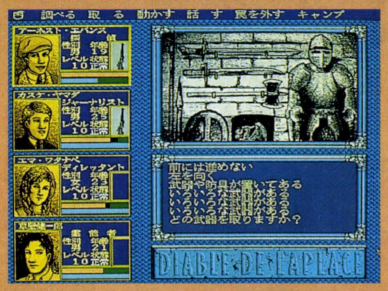
ラプラスの魔を復習する

ゴーストハンター2のもととなったのがラプラスの魔。サブタイトルに小さく、ゴーストハンター1とつけられていた。

もともとはコンピューターゲームとしてリリースされた作品で、超難解RPGとしてゲーマーの頭を長い間悩ませ続けた、名作のひとつだ。ゲーム化を担当したのはハミングバードソフト。PC-9801版をはじめとして、多くのパソコンに移植されている。

その後、山本弘氏の筆による小説が発表され、コンピューターゲームでは描ききれなかった、さまざまな設定や背景が明らかにされる。と、いうより、この作品は山本氏自身が多くの部分を創作し、ゲームとは独立したオリジナル小説としてのクオリティーを、十分に保ったものとなっている。G2をプレイするなら、必読の一冊といえるだろう。

また現在では、ラプラスをゲーム機に移植する作業も進められている。今年の秋にはPCエンジン版が、来年にはスーパーファミコン版がリリースされる予定だとか。パソコンとは違う、ゲーム機ならではの機能を生かし、演出効果に凝った作品になるというから、楽しみだ。G2でもゲーム制作を担当するという下村さんが、〝オリジナルを越えるぞ！〟の意気込みで取り組んでいる。とくに城の内部のマップは大幅に変更し、必然性のある美しさを追求するというから、マッピングに燃えながら再度クリアーを目指そう。

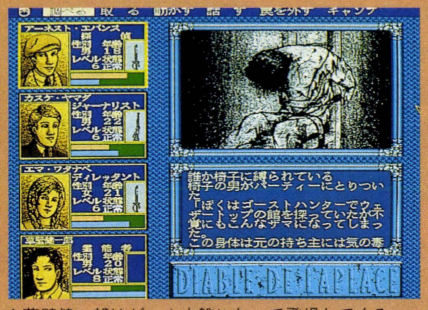




⬆➡ラプラスの魔のパッケージと画面写真。これはX68000版だ。魔物たちが這回するという屋敷の中で、主人公たちを待ち受ける運命は？



◀角川スニーカー文庫から刊行されている小説。ゲームを知らなくても楽しめる。



⬆草壁健一郎はゲーム中盤になって登場してくる。



⬆実際のゲーム制作を担当する下村さん。

途中で絡んではきても、メインキャラクターにはならないようだ。ちなみに前ページに掲載したイラストは、草壁のイメージボード。かっこいいね。

アドベンチャーの要素が入ってくるため、ストーリー自体はかなり一本道的になるという。けれども従来のミステリーゲームのように、手がかりを見つける順番まで規制されることはない。広大なヨーロッパを、気の向くままにさまよっていけば、ラストにたどり着ける展開になる。これはまったくのアイデア段階だというけれど、鉄道や飛行船を使っての、ノスタルジー溢れる移動も取り入れたいとか。ゲームの完成が、ますます待ち遠しくなってしまう。

さて、そんなG2プロジェクトを、ログアウト編集部では全面的にバックアップ。ゲームの企画段階から実際の制作、そして完成までを、余すところなくレポートしていこうと思う。生まれたばかりのログアウトから、どんな素晴らしいゲームが巣立っていくのか、まずは、とくとご覧あれ！

最後にG2プロジェクトの大まかなスケジュールを紹介すると、間もなく安田氏ともども綿密なヨーロッパ取材を敢行予定。誌面でそのようすをレポートする。

シナリオが完成するのが今年の夏。コンピューターゲーム化を担当するのは、ラプラスと同じハミングバードソフトで、来年（一九九三年）末の完成を目指して制作に入る。また、同時期にログアウト誌上では、ラプラスの小説化を手掛けた山本弘氏による、G2のノベライゼーションがスタート。パソコンゲームとは一味違った、G2の世界を体験してもらう。

さらに、ログアウトの読者なら気になるテーブルトーク化も、ちゃーんと考えてます。もっともこちらは、具体的なスケジュールはいまのところ未定。でも、「どうせ作るならシステム的にもまったく新しい、ストーリーラインをメインに打ち出したものにしたい」なんて安田氏の発言もあるので、期待していい。カードを使ってストーリーを作っていくようなシステムが誕生するかも。

と、まあ、コンピューターゲームにはじまり、ノベライズ、テーブルトークと発展していくG2プロジェクト。今後の展開を期待して見守ってください。もしかするとG2のマンガも読めるかな？



⬆ラプラスの魔のノベライゼーションを手掛けた山本弘氏。続編であるG2も、引き続き担当する。安田氏が思い描く世界感を継承しながら、さらに恐ろしい小説を書いてくれることだろう。



➡グループSNEのオフィスで談笑する、安田氏と山本氏。G2プロジェクトのスケジュールを再確認。どんなゲームが、小説が、そしてテーブルトークが、ここから生まれてくるのだろう。

GHOST HUNTER 2

作 羅門祐人　画 夏元雅人

白銀の英雄譚

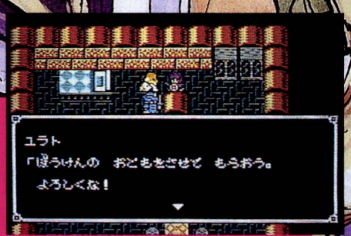
新たなる光の戦士の旅立ちが、いま始まる……
勇者レオンの冒険譚『ミネルバトンサーガ』から80年の時を経て
暗黒神ズールの脅威が再びミネルバトンを襲う
立ち向かうは光の戦士パルスとカイラル。光と闇の伝説が幕を開ける!!
人気作家・羅門祐人と新進気鋭のイラストレーター・夏元雅人が描く
新たなるサーガ、ここに誕生！

―序説―

宇宙――。
それは、永遠につらなる時間の輪。めぐり行く万物の生命のように、始まりもなく終わりもない。
世界は〝大爆裂〟と共に始まった。そして、そのとき生まれた光は滅することもなく、ただひたすらに、すさまじい勢いで宇宙を形作っていった。
それは無限に広さを増していき、反対に限りなく密度を減じていく。
おお……。
その姿はまさに、母の腹を膨らませていく、新しき生命そのものである。
同時に〝時〟が生まれた。
それは、生まれるとすぐに激しく流れはじめた。
無数の星々が生まれ、無数の人の世も生まれ出た。それらはすべて、膨大な時の流れの中で黄金のように輝き、やがては、はかない蜉蝣のように滅んでいく。そして気の遠くなる時間をかけて、世界は大いなる終わりへと突きすすんでいく。
しかし……。
それだけが、宇宙のすべてではない。
世界が大いなる終りを迎えたとき、宇宙は無限に収縮をはじめ、やがては宇宙全体が〝大爆縮〟と呼ばれる現象を起こすこととなる。そのとき世界はただの一点に収束し、すべては次元の彼方へと押しこめられる。
だが、心在る人よ。
めぐり行く因果を思い浮かべるがよい。
それが、すべての終わりでは、けっしてない。あるきっかけと共に、宇宙はふたたび〝大爆裂〟を起こし、ふたたび不死鳥のように新しい世界を産み出すのだ。
すべての終わりは、すべての始まりとなる。生あるものは死を迎え、死せるものは新たな生命に転生する。



■スーパーファミコンならではの美しい画面で展開される『闇の伝説』編。苦難に満ちたパルスの冒険が描かれる。



■ほかのRPGと一線を画した独特の雰囲気を持つファミコン版「光の伝説」編はカイラルが主人公の物語。

めぐりゆく因果の法則には限りがない。生成流転こそが、宇宙の法則なのだ。それゆえに宇宙は、神々をも取り込みながら、永遠の螺旋を描き永遠の時を刻んでいくのである。

ただし――。

世界の終わりである〝大縮縮〟から、世界の始まりである〝大爆裂〟までのあいだ、そこには人間の知ることのできない未知の時間と空間が存在する。

それを心ある人々は、失われた時間の輪（ミッシング・リング）とも、永遠の楽園（ヘブン）とも呼ぶ。時もなく宇宙もない混沌の世界、そこにこそ、その世の神々の故郷（ふるさと）があるのだ。

神々はそこで生まれ、そこで生き、死ぬことすらある。人間の祖である人間もまた、その世界に神々と共にある。

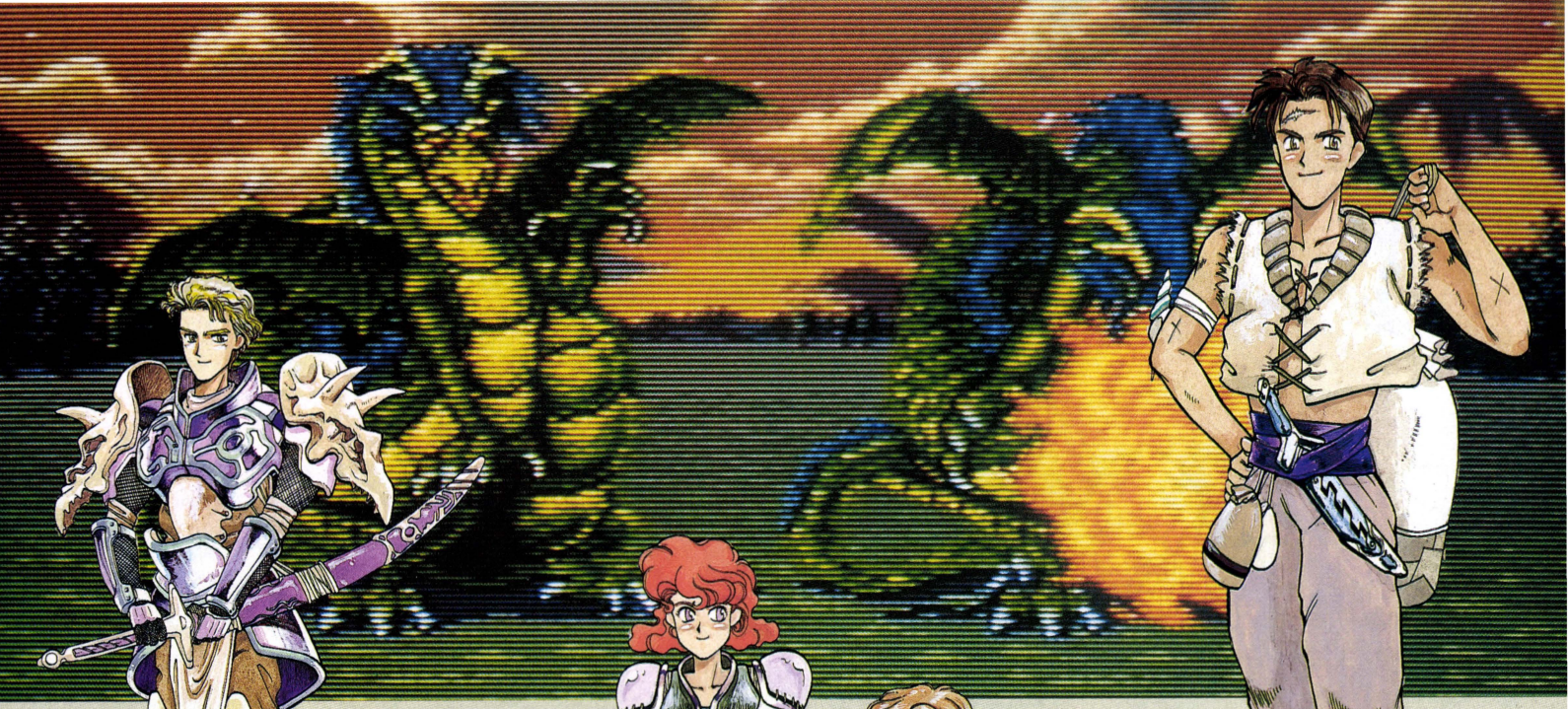
閉じた時間と空間のうえに、永遠なるものはひとつも存在しない。すべてが平等であり、すべてが流転をくりかえす。

この失われた輪の中に存在する世界こそが、すべての因果の故郷である〝世界（ミネル）の卵〟なのだ。

かつてミネルバトンの世界は、隠された時間と空間を持っている。それは広がらぬ空間であり、統一した流れを持たぬ時間である。もちろん我々には、いかなることがあろうとも、けっして認知しようがない。だがそれは、我々が時もなく宇宙もないと感じるだけであって、その中には確実にすべてが存在するのだ。

それはいくつもの重なりあう次元で造られていて、それぞれに独立した時間が、時にはよどみ、時には奔流のように流れている。

そしてその『異質の時』の始まりと共に、光明神ハーンのもとには数多くの光の神々が、暗黒神ズールのもとには数多くの闇の神々が生まれていく。そしてたがいに、ミネルバトンにおける版図を広げようと、尽きることのない激しい戦い



カイラル

勇者レオンの孫でパルメキアの第一王子。生まれながらの気品を備えた少年。14歳の誕生日を終えた1年前から、光の戦士となるために冒険を続けている。彼とパルスが出会うのはいつの日か。

メリア

ベタの村に流れ着いたパルスを助けた、どこか謎めいた雰囲気のある少女。パルスの背負った運命を知っているかのように、彼を冒険の旅へと送り出す。その後姿を消してしまうのだが……。

パルス

本編はこのパルスを軸に展開される。逞しい身体に不屈の闘志を秘めた、光の戦士としての資質を持つ14歳の少年。生まれ故郷のドルンに戻るべく旅を続ける彼を待つのは、災厄の色濃い苦難の道か!?

リサ

北オフェーリの首都アドルに住む少女。巫女として数々の魔法を使える。以前カイラルの冒険に同行して以来彼を慕い続けており、カイラルと再会するためパルスに同行してパルメキアへと向かう。



をくりかえしているのだ。

しかし、己の無知を知る人よ。神々が争うものかと、疑ってはならない。光と闇は、根元的に相争うものなのだ。光明神ハーンと暗黒神ズールは、思考する存在ではあっても、その真の姿はない。それゆえに、すべての神々を産み出す存在だけのものである。

この世界には、因果の法則はあっても善悪はない。すべては相対しており、その存在そのものが、万物を産み出す原動力となっているのだ。そのことを忘れてはならない。

しかし、我とて祖たる人の子であり、その心は光に満たされている。それはこれを読むそなたも同じである。なぜなら我々の住むこの宇宙は、光の神々によって産み出された世界だからだ。ゆえに我は光明神ハーンを敬い、暗黒神ズールを憎む。この書もまた、光の神々に愛でられているのだ。

さて。

うつろう時の中の戦いにおいて、ときには光の神々が優勢にたち、ときには闇の神々が世界を支配した。まさにミネルバトンは、神々の戦場であった。

しかしそれら神々といえども、この世界においては、真の主とはなりえない。なぜなら神々とは、限りある存在である人々の、祈りの理力（パワー）によって左右される、極めて混沌とした存在でしかないからだ。人々の心が光に満ちれば、光の神々に理力（パワー）が宿り、闇の深遠に心が沈めば、闇の神々の理力（パワー）が世界に宿るのである。

だから弱き人よ、幸いあれ。

そなたには、神を祝福する力が在る。

そなたの力が光の神を呼び、そなたの祈りが暗黒を遠ざけるのだ。

そのため双方の神々は、それぞれに人間の代表者を選び、たがいに持てるかぎりの理力（パワー）を注いだ。

すなわち、光の神々の代表者であり、ズールの勢力をミネルバトンから放逐する使命を帯びた者こそが、光の戦士である。また、邪悪な神々の象徴であり、闇の勢力を拡大する使命を帯びた者こそが、ズールの王子である。

そして、いにしえの時。

暗黒神ズールは、邪悪な二人の王子を火球に隠し、異なる次元の住処より、ミネルバトンの大地へと落下させた。その爆発はすさまじく、ひとつの大陸がちりぢりの島へと変貌するほどであった。そして落下した大穴には海水が滝となってなだれ込み、その中心部には、ズール神

の王子たちの城が忽然と姿を現した。
それに対し光明神ハーンは、南オフェーリアにあるひとつの島を、神の島として選定し、その島に〝愛の神ユリア〟の名前をつけた。やがてその〝ユリアの島〟を中心として、光の神々と人間との交わる場所――〝瞑想寺院（センタク）〟がつぎつぎと建てられた。そしてすべての準備が整うと、ふたたび光と闇との壮絶な戦いが始まった……。
それら光の戦士と暗黒の王子、光の神々と闇の神々との、ミネルバトンをめぐる戦いの歴史を綴った秘録こそ、この白銀の英雄譚（シルヴァ・サーガ）である。

序説、その一

その昔――。
ミネルバトンの世界の南のはずれに、パルメキアという王国があった。そこの首都アーカサスは、海に面した温暖な気候と歴代の賢王による平和な統治によって、この地方においては比べようのないほどの栄華を誇っていた。
ところがある日。
東にあるラゴール半島の山中に、忽然とズールの城が出現した。
しかし人々は、そこがあまりに辺境の地であったため、この出来事がのちに重大な危機をもたらすなどとは、つゆとも思わなかった。
だが、日がたつにつれ……。
平和だったパルメキアにも、邪悪なズールの眷属どもが姿を現すようになってきた。
それに気づいた人々は、その時はじめて驚き、そして我先に逃げまどった。そしてどうすることも出来なくなってから、蒼白な顔で国王に助けを求めた。
乞われたパルメキア国王は、即座に国じゅうの勇者をかき集め、化物どもの討伐を命じた。国王の軍隊は、国土を守るだけで精一杯だったのだ。それゆえに、多額の褒賞と名誉を条件に、野に散らばる勇者の手を借りなければならなかった。
数々の勇者たちが、いさんで冒険へと旅立っていった。そしてズールどもに果敢に挑んでは、ことごとく手酷い返り討ちにあった。すでにその時には、ズールのしもべの力は、人間の力など及ばぬところまで肥え太っていたのである。
そしてパルメキアの人々が、一連の出来事すべてが、邪神ラゴンのしわざだと知った時、この国の平和という文字は、すでに過去のものとなり果てていたのだった。
パルメキアを手中におさめたラゴンの手下どもは、これ幸いと国じゅうに災厄をばらまきはじめた。恐怖と暴力とあきらめによって、人々をがんじがらめに支配した。それに対して、光の神々の理力（パワー）は地に落ち、わずかに結界の張られた村や町だけが、かろうじてズールの侵入を防いでいるにすぎなかった。
そしてパルメキア全土が、ラゴンの支配下におかれて久しいある日。
アーカサスの少年レオンが、城の近くに立っている石碑のそばで遊んでいると、石碑の中から不思議な声が聞こえてきた。その石碑は古く、いつの時代に作られたか、まただれの手によるものかもわからぬ、伝説の時代の遺物であった。
その声はレオンに、「光の戦士となれ」と命じた。
石碑の預言は、すぐさま城の魔導師へと伝えられ、アーカサス王の耳するところとなった。そしてそれは、王の命により審議にかけられ、光の神託と認定された。ただちにレオンは王宮へと召喚され、ここにレオンの冒険が始まることとなったのだ。
レオンは光の神々の導きと、己の勇気とによって道を切り開き、やがては三種の神器、すなわち光の剣・光の鎧・光の盾を手に入れた。そしてはるけき北オフェーリア山中にある、ゆいいつ世界に残された瞑想寺院（センタク）へと出かけていき、力神グラ、運命神デラン、誕生神ギネ、天空神ラムルーンの、それぞれ四柱の神々の祝福を受けて、ついに光の戦士となった。
そしてレオンは仲間たちと共に、神々の加護を心の糧として、邪神どもの守る三つの塔を踏破し、邪悪の根元であるラゴン城へとたどり着いた。
それは命を賭けた、すさまじい戦いであった。レオンとその仲間は、手酷く傷つきながらも、ついには暗黒神ズールの第二王子ラゴンを倒したのだ。
この戦いの物語は、数多くの同行者たちと、レオンの右腕となった五人の屈強な傭兵の名と共に、〝ミネルバトン・サーガ〟として、白銀の英雄譚（シルヴァ・サーガ）の第一部に、いまも燦然と光を放っている。

序説、その二

それから……。
魔法の眠りのような、永い永い年月が流れていった。
平和な世が続くうちに、やがて人々は、次第に光の神々のことを忘れていった。そして人々の祈りが光明神ハーンに届かなくなるにつれて、暗黒神ズールを封印する力が薄れ始め、ついにはミネルバトン全土を覆いつつむ、光の結界が破れることとなった。
結界が消え去り、異なる次元への通路が開かれると、すぐさまズールの第二王子である破戒神ゾルデが、手下の化物どもと共に到来した。さらに恐ろしいことに、ゾルデはたくみに人々の心を惑わし、暗黒神ズールの理力を誘導することに成功した。その闇の力の導入の結果、あの邪神ラゴンまでもが復活を遂げてしまったのだ。
二人の闇の王子は、たっぷりと力を貯えると、怒涛の進撃を開始した。
その結果、平和を満喫していたミネルバトンの国々は、次から次へとズールの眷属どもによって踏みあらされ、ふたたび血で血を洗う過酷な時代の到来となったのである。
そして、パルメキア。
国王となったレオンはすでになく、その息子であるミラル王も、光の戦士になるには歳を取りすぎていた。なにしろ、数百年の年月が過ぎさっている。いかに王家の民が長命を誇ろうとも、無常なる時の流れはすべてを過去へと葬っていく。
しかし光の戦士の英雄譚は、この地にだけは細々と受け継がれていた。そして、それを寝物語に聞かされて育った王子カイラルもまた、心中ひそかに、いずれは自分も光の戦士になろうと心に誓っていた。
すでにパルメキアにも、ズールの眷属が出没するようになっている。たとえ王家の民が光の神々を守っていようとも、人々の心は暗黒に毒されつつあったのだ。さらには他国の悲惨な状況も、伝令によって伝えられるようになった。
そこで居ても立ってもいられなくなったカイラルは、十四歳の成人式を迎えたある日、国王であり父でもあるミラルに、自分は光の戦士となって、このミネルバトンの世界を救うのだと宣言した。
正義と勇気を重んじるパルメキア王は、よもや我が子がと、心配しつつもそれを喜んだ。ふたたびパルメキアから光の戦士が出現することこそ、まさしく王家の誉れに他ならなかったのだ。そしてカイラルは、アーカサス城や良識ある町の人々に見送られながら、三人の同行者と共に冒険の旅へと出発したのだった。
それから一年後。
この物語は、そこから始まる……。

〈108ページにつづく〉


小説ウィザードリィ外伝
女王の受難
第一章 リルガミン
作 高井信
画 末弥純

ゲームボーイ版ウィザードリィは、日本で生まれた完全オリジナルシナリオだ。これまでになくストーリー性豊かなこのゲームを、ストーリーテラー高井信が完全小説化。加えて末弥純の迫力の筆致が読者を圧倒する。ログアウトの巻頭を飾るにふさわしい、ファン待望のオフィシャル・ノベライズがここにスタート！　物語は、ここリルガミンの町から始まるのだ！



1

「今日も嫌な一日になりそうだな」

どんよりと曇った空を眺めながら、アスワン・リゲルは呟いた。

最近、リルガミンの空に太陽が顔を覗かせることは、滅多にない。最後に太陽を見たのは、いつだっただろうか。一週間前か？　いや、二週間以上もお目にかかっていないような気がする。――いつもこうして外に出て、空を仰ぐたびに憂鬱な気分に陥ってしまうのだった。

アスワンは、リルガミンの近くに散在する小さな村のひとつ――ハロンで生まれ育った若者である。幼いころより戦士に憧れていた彼は、ひたすら自己を高め、剣の道に精進してきた。鍛練の甲斐あって、若くして村で一番の剣の使い手となったアスワンだが、それで満足するような男ではなかった。

二十歳（はたち）の誕生日を迎えた日、アスワンは惜しむ両親や村人たちの手を振り切って

Copyright © 1992 Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. "Wizardry" is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.

ハロンを飛び出した。行く先は、もちろんリルガミン。小さな村にいては、これ以上の飛躍は望めない。剣の腕を磨くためには、リルガミンこそ最適の場所だと考えたからである。

アスワンがリルガミンでひとり暮らしを始めてから、一年が過ぎ去った。〈冒険者の宿〉に身を置き、酒場の用心棒を務める傍ら、ときにはリルガミン付近に出没するモンスターどもを退治しに出掛ける。

最初は荒くれどもに叩きのめされることの方が多かったが、最近では誰しもアスワンに一目おくようになっていた。戦闘に明け暮れる日々は伊達ではなかった。ハロンにいたころと較べて、格段に強くなっているのだ。

今、アスワンが向かっているのは、〈ギルガメッシュの酒場〉であった。

古くは狂王トレボーの時代から、冒険者たちの溜まり場として名高い〈ギルガメッシュの酒場〉。下町の小さな酒場――〈グスタフ亭〉の用心棒としてリルガミンでの生活をスタートさせたアスワンだが、次第にその腕を認められ、ひと月ほど前から、ここ〈ギルガメッシュの酒場〉で働くことになったのだった。

昼間でも薄暗い通りを悠然と歩いて行く。毎日通い慣れた道だし、頑丈なプレートメイルに身を包み、愛用のバゼラードを腰に下げたアスワンに、怖いものなどなかった。

やがて、〈ギルガメッシュの酒場〉に到着する。

アスワンが酒場の扉を開けて店内にはいると、色黒のドワーフが振り向いて手を挙げた。まるでアスワンの出現を待っていたかのようだった。

「アスワン。ここだ、ここだ」

「おお」

アスワンも手を挙げて答え、そのドワーフの隣の席に腰を降ろした。

ドワーフの名はドゥガンと言う。アスワンがリルガミンに来て、最初に知り合った男である。

一年前、リルガミンにやって来たアスワンは、まず噂に聞く〈ギルガメッシュの酒場〉に足を踏み入れた。そのとき、たまたま隣の席に坐っていたのがドゥガンだった。

ドゥガンもまたアスワンと同じく剣の腕を磨くことに喜びを覚える若者であった。

酒を飲みながら、軽く世間話に興じるふたり。それだけなら問題はないが、自分の腕自慢が始まると、そうはいかなかった。酒の勢いも手伝って、

「おれの方が強い」

「いや、おれだ」

揚げ句の果てには、

「表に出ろ」

「おお。望むところだ」

売り言葉に買い言葉、ふたりは酒場を飛び出し、剣を交えることになってしまったのだ。野次馬たちが取り囲むなか、ふたりは真剣に闘った。

ふたりの剣技は甲乙つけがたかった。十数回火花を散らしたのち、

「なかなかやるな」

「おまえこそ」

どちらからともなく笑みが浮かび、ふたりは剣を収めた。お互いの腕を認め合ったのだ。

若いふたりのこと、逆上するのも早かったが、和解するのも、それ以上に早かった。がっしりと握手を交わしたふたりは、ふたたび〈ギルガメッシュの酒場〉に戻り、友情の盃を酌み交わした。

この事件をきっかけとして、アスワンとドゥガンは知り合ったのだ。ふたりはライバルであり、また、モンスター退治に出掛けるときの心強いパートナーでもあった。

幾度となく協力し合って死線を乗り越えたアスワンとドゥガン、一年経った現在では親友と言ってもいいほどの仲になっていた。

「ドゥガン。昨日のお触れを見たか」

アスワンが言うと、

「アイラス女王のお触れだろ？　もちろん見たよ」

ドゥガンは酒を口に運びながら答えた。

「やるか」

アスワンの問いに、

「ああ、そのつもりだ」

ニヤリと不敵な笑みを浮かべて頷くドゥガン。

ふたりとも、お触れを見たときから心は決まっていたのだった。

王宮の門の横に一枚の高札が掲げられたのは、昨日の夕刻のことであった。

《旧王宮の地下に身を潜め、王国に害をなす不届きなる反逆者タイロッサムを討伐せし者には、名誉と褒美を与える》

リルガミンの女王アイラスのお触れである。

この一年はリルガミンにとって、まさに激動の期間であったと言えるだろう。

王女アイラスがリルガミンの王位に即いたのは、ちょうど一年前――アスワンがリルガミンに来て一週間めのことだった。

美しく心優しいアイラスは、リルガミンの人々皆に敬愛されていた。そのアイラスの即位の日である。本来ならば、リルガミンをあげてのお祭り騒ぎとなっただろう。しかし、浮かれている人はいなかった。

いや、正確に言えば、即位したアイラスが王宮のバルコニーに立つまでは、王宮前の広場に集った人々は、心の底からアイラスの即位を祝っていたし、町じゅうが華やいだムードで溢れていた。

ところが、バルコニーに立ったアイラスが集まった民衆に応えて手を振ったとき、突如として町の南西から真っ黒な雲が沸き起こった。またたく間にリルガミン上空を覆い尽くす黒雲。と思う間もなく、大粒の雨が凄じい勢いで降り始めた。強風が吹き荒れ、さらには稲光も走る。

嵐のあまりの激しさに、人々は悲鳴を上げ、逃げ惑った。当然、祝宴どころではなくなってしまったのである。

季節外れの嵐は一向に衰えることなく、三日三晩に渡って猛威を揮い続けた。その間、人々は家に閉じこもり、ただただ嵐が過ぎ去るのを祈るのみだった。

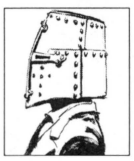
一年経った現在も、アスワンの脳裡には即位の日を襲った嵐の光景が焼きついている。いかにハロン一の勇者とはいえ、嵐を相手に闘うわけにも行かず、ほかの人々と同じく逃げることしかできなかった。

いかにも前途に立ちこめる暗雲を象徴するような異常気象だったと言えるだろう。実際、アイラスの女王即位の日以来リルガミンでは、奇妙なことばかり起こるようになったのである。

著者近況



高井　信（たかいしん）
仕事ばかりしている毎日です。せっかくPCエンジン・デュオを買ったというのに、どうも不良品だったらしく、ドライブの読みだしがよくない。修理に出さなくちゃ一緒に買った『イースIII』もできません。



末弥　純（すえみじゅん）
BCFも大詰めをむかえようとしている今日この頃。キャラクターメイキング2回目にして出た、ボーナス26のワルキューレも平凡な人生に終わりそうです。やっぱりロードにしなかったのをすねたのかなぁ。



まず最初が、アイラス女王の双子の姉ソークスの失踪であった。

三日続いた嵐が収まったとき、既にソークスの姿は見えなくなっていた。町をあげての捜索が続けられたが、ソークスの行方は杳として知れなかった。何者かに誘拐されたのか、あるいは自らの意志で姿を隠したのか、それすら定かではないのだった。

さらに、長い間リルガミンを守護してきたニルダの杖の輝きが衰え始め、と同時に、さまざまな災禍がリルガミンを襲い始めた。嵐はもとより、地震、津波、竜巻、魔物の徘徊、流行り病などなど……。考えうるすべての厄災が、間断なくリルガミンを襲うようになったのだ。

異変はそれだけでは収まらなかった。それからしばらくのち、王宮付きの魔法使いタイロッサムが旧王宮の地底に広がる地下迷宮――〝ダバルプスの呪いの穴〟に身を潜め、魔物を召喚し始めたのである。

邪悪な魔法使いダバルプスの名を知らぬ者はいないだろう。その昔、ニルダの杖を盗み出したダバルプスは、闇の力と結ぶことによって強大な力を手に入れた。そして、リルガミンの王家の人々を皆殺しにし、力ずくで王位を奪い取ったのだ。

ダバルプス打倒の切札は、偉大な英雄〝ダイヤモンドの騎士〟が身につけていた伝説の武具のみだが、残念なことに今は失われてしまっている。幸いにしてダバルプスの魔手を逃れたマルグダ王女とアラビク王子は、伝説の武具を求める旅に出た。幾多の試練を経て、ふたりはようやく伝説の武具をリルガミンに持ち帰ることに成功した。

伝説の武具に身を固めたアラビク王子は、今こそ〝ダイヤモンドの騎士〟となった。単身リルガミン城に乗りこみ、見事ダバルプス打倒を果たしたアラビク王子。だが、ダバルプスは死ぬ間際に最期の力を振り絞って、恐るべき呪文を放った。

「城よ、われとともに滅びよ」

呪文の発動とともにリルガミン城は轟音を立てて崩れ落ち、ニルダの杖は（そしてアラビク王子も伝説の武具も）地中深くに呑みこまれてしまった。あとに残されたのは、白い煙と、大地にぽっかりと開いた巨大な穴だけ……。

その後、勇敢な冒険者たちの活躍によってニルダの杖は取り戻され、ふたたびリルガミンに平和が戻ってきたが、地下迷宮はいまだに残っている。――これが〝ダバルプスの呪いの穴〟の由来である。

タイロッサムも〝ダバルプスの呪いの穴〟のことは承知しているし、ほかの人々と同様に忌み嫌っていたはずだ。にもかかわらず、なぜ……？

思いもかけないタイロッサムの背信行為は、気丈な女性として知られているアイラスにとっても、さすがにショッキングな出来事だった。何しろタイロッサムは、女王の師であり、臣下のなかでも特に信頼していた人物なのだから……。

若き女王は思い悩んだが、悩んだところでタイロッサムが帰ってくるわけでもない。

アイラスは王宮の兵士を〝ダバルプスの呪いの穴〟に送りこみ、タイロッサムの討伐に当たらせた。だが、誰も任務を果たすには至らなかった。長い平和に慣らされた兵士たちには、魔物の巣喰う地下迷宮は荷が重すぎたのかも知れない。タイロッサムの隠れ家に辿りついた者すら皆無という有り様では、この先いくつの討伐隊を差し向けようと、成功は覚束なかった。

この一年間、アイラスは持てる力を総動員してリルガミンの危機に対処しようとした。しかし、いっかな事態の改善される見込みはない。

ここに至って、ようやく女王は決意した。

《旧王宮の地下に身を潜め、王国に害をなす不届きなる反逆者タイロッサムを討伐せし者には、名誉と褒美を与える》

愛するリルガミンを救うため、女王に残された最後の手段であった。

2

高札が掲げられて、一夜が明けた。

リルガミンの町は女王アイラスのお触れの噂で持ち切りになっていた。

当然のことながら、〈ギルガメッシュの酒場〉で酒を飲んでいる人々の話題も、お触れに関することに占められている。――ソークスの失踪、タイロッサムの反逆、そしてニルダの杖の衰えによるリルガミンの危機……。ひそひそと語り合う人々の顔には、例外なく不安が色濃く浮かんでいた。

「こいつは大変なことになりそうだな」

ドゥガンが言った。

「王女のお触れのことは、すぐに広まるだ

ろう。おそらく国じゅうの腕に覚えのある冒険者たちが集まってくるぞ。金、名誉、地位、スリル……。冒険者が望むであろう物すべてが、ここにはある」
「そうだな」
頷くアスワン。全く同じ意見だった。リルガミンに来て一年しか経っていないとはいえ、アスワンもだいたいのことは把握しているのだ。
素早く行動を起こさないと、ほかの冒険者に先を越される可能性が高いだろう。もちろん、それでリルガミンが救われるのであれば、アイラス女王に安息の日々が与えられるのであれば、誰が先に目的を達成しても構わないような気もする。アスワンは、さほど金や名誉には執着しない性格なのだ。
（だが、しかし……）
アスワンは心のなかで首を横に振った。脳裡には、たった一度だけ目にした女王アイラスの姿――一年前の即位の日にバルコニーで手を振っていた女王の愛らしい姿が浮かんでいる。
（女王様をお救いするのは、おれだ。おれしかいない）
何の脈絡もなく、アスワンは思った。はっきりと自覚しているわけではないが、あの即位の日以来アスワンは、アイラスにほのかな恋心を抱いてしまったのだった。
（タイロッサムを倒せば、女王様とお近づきになれるかも知れない）
アスワンは胸の高まりを覚えた。それまでは雲の上の人としてしか見られなかった女王が、急に身近な存在に思えてきたのだ。
「どうする？　ふたりで乗りこむか？」
意気込んで言うアスワン。だが、
「まさか」
ドゥガンは即座に首を横に振った。
「〝ダバルプスの呪いの穴〟を甘く見ちゃいけない。ふたりで乗りこんでも、犬死にするのがオチだ」
正しい指摘と言えよう。王宮の兵士たちが束になってかかっても遂行できなかった任務だ。たったふたりでタイロッサムを倒そうなんて、虫がよすぎる。
「仲間捜しが先決だな」
ドゥガンは冷静に言った。
「心当たりはあるのか？」
「うむ。まずバペットだ」
「バペット？」
「そうだ。おまえも何度か顔を合わせたことがあるだろう。いつもモンスター退治の儲け話を持って来てくれるホビットだ」
「ああ、あいつか」
アスワンはフムフムと頷いた。
バペットはリルガミンの下町を根城とするホビットの盗賊である。力仕事はまるで駄目だが、情報収集にかけては天下一品の腕を持っている。
アスワンとドゥガンがモンスター退治の仕事をしていられるのも、彼の情報があってこその話だった。彼自身がモンスター退治に同行することはないが、もちろん情報料として、稼ぎの三分の一を持って行く。いかにも盗賊らしく、抜け目のない男だった。（もっとも、バペットとの交渉は古くからつき合いのあるドゥガンに任せ切りになっているので、アスワンが直接顔を合わせることはほとんどなかったが……）
「信用できるのか？」
「いいやつとは言わないが、腕は確かだ。迷宮を探索するとなると、必ずやつの力が必要となる」
「なるほど。おまえがそう言うのなら、おれは構わないよ。で、ほかには？」
問うアスワンに、ドゥガンは答える。
「戦士はおれたちふたりで充分だろう。あと、少なくとも魔法使いと僧侶がひとりずつは必要だ」
「誰か心当たりは？」
アスワンが問うと、
「う、うむ……」
ドゥガンは口ごもった。
「戦士の知り合いならば、いくらもいるが……」
と眉をひそめる。むろん、魔法使いや僧侶の知り合いがいないわけではなかった。しかし、危険な冒険に挑むパーティーの仲間となると、その力量が問題となってくる。未熟な魔法使いを連れて行っても、足手まといになるだけなのは目に見えているのである。
ややあって、ドゥガンは髭をしごきながら言った。
「よし。とりあえず、バペットに会いに行こう。やつなら顔が広いから、腕の確かな魔法使いや僧侶を知っているだろう」
「わかった」
答えたアスワンはカウンターの向こうにいる主人――バーナス・コラグに声をかけた。
「オヤジさん。しばらく仕事は休ませてもらうよ」
無言で頷くバーナス。
用心棒の仕事は日給制になっており、いつ休むのも本人の自由に任されているのだ。だから、何日かかるかわからないモンスター退治の仕事もしていられるのである。
「よし。行こう」
アスワンは言い、立ち上がった。一刻でも早くタイロッサム討伐に向かいたい気持ちでいっぱいなのだ。
「まあ、そう焦るなよ」
ドゥガンは言い、残っていた酒を一気に喉に流しこんでから立ち上がった。
そして。
〈ギルガメッシュの酒場〉をあとにしたふたりは、一路バペットの家へと向かったのであった。
バペットの家は下町の裏通りにある。
ドゥガンは、ぐねぐねと入り組んだ細い路地を進んでいった。そのあとに尾いていくアスワン。さしてバペットと親しくないアスワンが彼の家を訪れるのは、むろん初めてのことだった。
と。ドゥガンの足が一軒の家の前で止まった。
「ここか？」
アスワンが訊くと、
「そうだ」
ドゥガンは短く答えた。
粗末な造りの小さな家だった。しかし、たんまりと溜めこんでいることは想像に難くなかった。
扉をノックしてしばらく待つと、扉が開き、ひとりのホビットの女性が顔を覗かせた。アスワンはもちろんドゥガンも知らない顔だったが、おそらくバペットの女房だろう。なかなか愛くるしい顔をしている。
（確かカトゥーラとか言ったな）
ドゥガンはバペットの女房の名前を思い出した。自慢の恋女房らしく、バペットの口からその名を何度か聞いたことがあるのだ。
「カトゥーラさんだね？」
ドゥガンが言うと、
「そうだけど……」
女は言い、ふたりを交互に見つめた。訝しげな表情をしている。
「バペットはいるか？」
ドゥガンが問うが、カトゥーラは答えず、反対に訊き返してきた。
「あんたたちは？」
「これは失礼」
ドゥガンは頭を下げ、自己紹介をした。
「おれの名はドゥガン。バペットの古くからの知り合いだ。バペットから名前くらい聞いたことがあるだろう」
「ドゥガン……」



名前を反復したカトゥーラ、しばし値踏みするようにドゥガンを眺めたのち、
「で、そっちは？」
とアスワンの方に視線を向ける。
「おれはアスワン。ドゥガンの仲間で、バペットには何度か会ったことがある」
アスワンが言うと、カトゥーラは深く頷いた。ややあって、
「バペットなら、いないよ」
ぶっきらぼうな口調で言う。
「どこへ行った？」
ドゥガンの問いに、カトゥーラは即座に首を横に振った。
「知らないよ」
「いつ帰ってくる？」
「さあね」
カトゥーラはフンと鼻を鳴らした。
「いつ出掛けた？」
「昨日（きのう）の夕方だよ」
「昨日（きのう）？　で、まだ帰って来てないのか？」
「そうさ。おおかたまたどこかで儲け仕事でも見つけたんだろうよ。よくある話さ」
ドゥガンの矢継ぎ早な質問にも全く臆することなく、淀みなく答えていくカトゥーラ。可愛らしい顔とは裏腹に、なかなかしたたかな女のようだった。もっとも、そうでなければ、腕利き盗賊バペットの女房などやっていられないだろうが……。
「そうか」
ドゥガンは頷き、視線をカトゥーラからアスワンに移した。
「どうやら、これ以上ここにいても、仕方がなさそうだ。いったん帰って、出直すとしよう」
と肩をすくめる。
「そうだな」
アスワンもすぐに同意を示した。
ふたたびカトゥーラに視線を戻したドゥガン、
「バペットが帰って来たら、ドゥガンが訪

ねて来たと伝えてくれ。おれたちは〈ギルガメッシュの酒場〉にいる。邪魔したな」
とウインクをし、
「行こう」
と、まだカトゥーラの方を見ているアスワンの腰を叩いた。（本来なら肩を叩くところだが、身長百二十センチのドワーフには人間の腰あたりが手頃なのだ）
「ああ」
頷いたアスワンはカトゥーラに向かって軽く会釈し、くるりと踵を返した。
今来た道を引き返し、ふたたび〈ギルガメッシュの酒場〉へと向かう。
結局、目的を果たすことはできなかったのだ。ふたりの足取りは重たかった。

3

〈ギルガメッシュの酒場〉に舞い戻ったアスワンとドゥガンを待っていたものは、一枚の手紙だった。ふたりがバペットの家を訪れている間に、ひとりの男が現われて、アスワンに渡すよう主人のバーナスに言づけていったと言う。
バーナスから手紙を受け取ったアスワンは、
「酒を頼む」
と言ってから、おもむろに手紙の封を切った。そこまでは余裕があった。ところが、文面に目を落とした途端、
「な、なんだと!?」
アスワンは思わず声を上げ、カッと目を見開いた。
「ど、どうしたんだ？　なんと書いてあるんだ?」
背伸びして手紙を覗きこもうとするドゥガン。アスワンはその眼前に、ぐいと手紙を突きつけた。
ドゥガンもまた、文面に視線を走らせるやいなや、
「こ、これは……」
と驚きの声を発した。そのまま絶句して、アスワンの顔を見つめる。
『リーファは預かった。助けたくば、〈酔いどれ酒場〉へ来い』
簡単な文面、しかしふたり——特にアスワンにショックを与えるには充分だった。
リーファと言うのは、アスワンが〈ギルガメッシュの酒場〉に来る前に用心棒をしていた〈グスタフ亭〉で女給をしていたエルフの女性である。華奢な体軀の美人で、エルフ特有の青白い肌と金色の髪をしている。もちろん目は緑色だ。
悪質な酔っ払いに絡まれていたのをアスワンが救い、それがきっかけで親しく話をするようになったのだ。
彼女はあまり自分の過去は話したがらず、素性は謎に包まれていたが、その言動から見て、善良な性格であることは明らかだった。もしアスワンもエルフであったならば、そのまま恋人に……となってもおかしくないところだが、残念ながら種族が違うため、お互いに好ましいと思っただけで、恋愛感情には発展しなかった。まるで仲のよい兄妹のような関係と言えるだろう。
アスワンが〈ギルガメッシュの酒場〉に仕事の場を移してからもその関係は続いている。当然、アスワンと親しいドゥガンとも、何度か顔を合わせたことがあった。そのリーファが誘拐されたのだ。ふたりがショックを受けたのも当然だろう。
「オヤジさん。この手紙を持ってきたのは、どんなやつだった?」
アスワンが息せき切って尋ねると、バーナスは静かに答えた。
「人間の、若い男だった」
「知らない男か?」
「うむ、たぶんな」
「たぶん？　どういうことだ？　顔を見たんだろう?」
聞きとがめるアスワンに、バーナスが



答える。
「ちらとは見たが、フードを深く被っていたからな。はっきりとは見えなかったんだ」
「そうか……。で、どんないでたちをしていた?」
「銅鎧を着て、腰には剣を下げていた。おそらく戦士だろうな」
「ほかに何か気づいたことは?」
「うむ……」
と腕を組み、何かを思索するように宙を見つめていたバーナスだったが、やがて小さく頭を振った。
「特に、変わったところは見受けられなかった」
「そうか……」
がっくりと肩を落とすアスワンに、今度はバーナスが尋ねる。
「アスワン。いったい何があったんだ?」
「おれの知り合いのエルフが誘拐されたらしい。助けたければ〈酔いどれ酒場〉へ来い、と書いてある」
「知り合いのエルフって、まさかリーファさん?」
「そうだ」
アスワンは答えた。リーファはここ〈ギルガメッシュの酒場〉にも顔を見せたことがあるのだ。ほんの二、三度しか来ていないはずだが、人の顔と名前を覚えることにかけては超一流のバーナスにかかっては、会った回数など無関係に等しいのだった。
「そうだったのか……」
バーナスは深々と頷いた。
「で、どうする?」
アスワンの顔を鋭い視線で見つめて問う。
「〈酔いどれ酒場〉とやらに行くしかないじゃないか」
アスワンは吐き棄てるように言った。あの手紙の内容からだけでは、リーファを拉致した連中が何を望んでいるのか、さっぱりわからない。金か、アスワンの生命か……? とにかく、行ってみないことには、どうしようもないのだ。
「ふんっ……」
鼻を鳴らしたのち、アスワンはドゥガンの顔に視線を落とした。
「一緒に来てくれるだろう?」
「ああ。もちろんだ」
ドゥガンは力強く頷き、重い銅鎧に包まれた厚い胸をゴンと叩いた。どんな敵が待ち受けているのかわからないのに、全く躊躇する様子はない。
「女を誘拐して脅迫状を送って来るなんて、ロクなやつじゃない。もう二度とそんな卑劣な真似ができないよう、とことん思い知らせてやるっ」
正義感に燃える言葉のようにも聞こえるが、ちと違う。実はドゥガンは、暴れることができれば満足なのだった。続いて、
「久しぶりにこいつに活躍してもらうかな」
いつも肌身離さず持っている愛用のバトルアックスをブンと大きく振り回し、頭上高く上げる。しばらく惚れぼれと斧を見つめたのち、
「よし。話は決まった。早速行こうぜ」
ドゥガンは言った。早くも身を翻し、歩き出そうとしている。
「お、おいおい。〈酔いどれ酒場〉とやらの場所はわかってるのか?」
いささか慌てて尋ねるアスワンに、
「おれに任せておけ。はいったことはないが、何度か前を通ったことはある」
ドゥガンは答え、アスワンの尻をポンと叩いた。にたりと不敵な笑みを浮かべ、髭をしごく。
実に頼もしいドワーフなのであった。

〈ギルガメッシュの酒場〉を飛び出したふたりは、一路〈酔いどれ酒場〉へ向かって歩き始めたが、しばらく歩いたところで、ふとアスワンは思った。
(待てよ。あの手紙をそのまま鵜呑みにしていいんだろうか?)
当然の疑問と言えるだろう。ただの性質の悪い悪戯かも知れないのだ。
真偽を確かめるのは簡単だった。リーファが務めている〈グスタフ亭〉に行けばよい。幸い〈グスタフ亭〉は〈酔いどれ酒場〉への途中にあり、遠回りする必要もない。
早速アスワンが思ったことを口にすると、ドゥガンもすぐ賛成した。
〈グスタフ亭〉の主人グスタフは、いかにも酒好きといった感じの、人の好いドワーフである。昔は戦士として幾度も死線を乗り越えてきたそうだが、十年ほど前、体力の限界を感じて冒険者稼業に見切りをつけ、趣味と実益を兼ねて、酒場を開業したのだった。
アスワンとドゥガンは、〈グスタフ亭〉に足を踏み入れた。
〈ギルガメッシュの酒場〉に職場を移して以来、一度も顔を見せていないのにもかかわらず、アスワンの姿を目にした途端、
「おお。アスワンじゃないか。久しぶりだな。元気にしていたか」
グスタフは以前と変わらぬ笑みを浮かべて言った。
「〈ギルガメッシュの酒場〉をクビになったのか」
と軽口を叩く。
ふだんのアスワンなら、それなりに対応しただろうが、今はそんなことをしている余裕はない。
「いや、そうじゃないんだ」
アスワンは首を横に振り、店内を素早く見回した。案の定と言うべきか、毎日来ているはずのリーファの姿が見えない。厨房にはいっているのか、それとも……?
思い切り嫌な予感を胸に覚えつつも、早速アスワンは本題にはいった。
「リーファはどうしてる?」
「今日はまだ来てないな。何か事情があって、遅れてるんだろう」
グスタフが答える。
「昨日は?」
「いつものように、店を閉めたあと、帰って行ったよ」
「そうか」
アスワンは頷いた。ドゥガンも、
「やっぱりな」
と頷く。
単なる遅刻と考えられないこともないが、例の脅迫状がある以上、それはあまりにも楽観的な考え方と言えよう。だいたい、リーファが連絡もせずに遅刻することなんて、滅多にないのだ。
「リーファがどうかしたのか?」
グスタフが怪訝な顔で尋ねてくるが、
「いや、別に」
アスワンは首を振った。
年齢をとったとはいえ、血の気の多さにかけては、そこらの若者にヒケを取らないグスタフである。事情を知れば、同行を申し出るに違いない。関係のない老ドワーフまで危険に晒すわけにはいかないと考えたからだ。
「邪魔したな」
と言って店を出て行くアスワンの背中に、グスタフが声をかけた。
「職にあぶれたら、遠慮なく戻って来いよ。おまえさんなら、いつでも歓迎するぜ」
「ありがとう」
アスワンはちらと振り向いて、短く礼を言ったのだった。

4

〈グスタフ亭〉をあとにしたふたりは、ふたたび〈酔いどれ酒場〉へと向かって歩き始めた。
相変わらず薄暗い街を足早に進んで行く。
ドゥガンのあとに尾いて歩きながら、



（だんだん嫌な雰囲気になってくるな……）

アスワンは思った。

歩いて行くにつれ、道で擦れ違う人々の目つきが悪くなっていくのが、はっきりとわかるのだ。それも道理、〈酔いどれ酒場〉は、リルガミンの下町のなかでも特に治安が悪いと言われている地域――通称・掃き溜め通りの、ほぼ中ほどに位置している。このあたりに居を構えている連中は、多かれ少なかれ悪どいことをしていると言っても過言ではないだろう。

リルガミンの下町で生まれ育ったドゥガンはともかく、最近リルガミンに移り住んだアスワンが足を踏み入れたことがないのも、当然と言えよう。ひと言で言って、肌が合わないのである。

髭面のドゥガンはそうでもないが、いかにも好青年然としたアスワンの姿は、明らかに異質の存在だった。無遠慮な視線がアスワンの全身に突き刺さる。どの目も、「どうしてここに来た？　ここはおまえみたいな男の来るところじゃないぞ。早く出ていけ」と言っている。アスワンが今まで感じたことのない視線だ。

（くそっ。嫌な目つきだぜ）

胸クソが悪くなるのを覚えつつも、アスワンは無言でドゥガンのあとに続いた。

やがて、

「ここだよ」

とドゥガンが足を止め、アスワンの方を振り向いた。心なしか表情が堅くなっている。さすがに剛胆なドワーフも、緊張しているのだろう。

ふたりの目の前には、薄汚れた酒場の扉があった。腐りかけた木の看板には、ヘタクソな字で〈酔いどれ酒場〉と書かれている。

（ここか。ここにリーファが……）

アスワンはじっくりと酒場を眺めた。掃き溜め通りの名にふさわしく、胡散臭さがぷんぷん臭ってくるような酒場だった。いかにも悪の巣窟といった感じ。リーファの件がなければ、扉に手をかける気にすらならなかっただろう。

（こんなところにリーファが閉じこめられているなんて……）

アスワンは胸が痛くなった。まさに〝掃き溜めに鶴〟という形容が当たっている。いったい誰が、どんな目的で彼女を誘拐したのか、それは皆目わからない。だが、一刻でも早く彼女を救出せねばならないことだけは確かだった。

（待ってろよ、リーファ）

鋭い眼光で酒場の扉を睨みつけたアスワンは、低い声で言った。

「ドゥガン。乗りこむぞ。準備はいいな」

「おお」

短く答え、バトルアックスの柄を握り締めるドゥガン。アスワンも自慢のバゼラードをスラリと抜き放った。

「行くぞっ」

アスワンは言い、右足で思い切り扉を蹴りつけた。

バターン！

大きな音を立て、扉が内側に開く。ふたりは勢いよく酒場に雪崩れこんだ。素早く戦闘体勢を整える。

待ち伏せされているのは、覚悟の上だった。ところが……。

酒場に踏みこんだ途端、

「うっ。こ、これは……」

アスワンは驚きの声を上げ、呆然と立ちすくんだ。ドゥガンも同じく、

「ど、どういうことだ？」

と目を白黒させている。

ふたりを待ち受けていたのは、全く意外な光景だった。

無残にも焼け焦げた椅子やテーブル。そして床には、五人の男たちが苦しげな呻き声を上げ、のたうち回っている。皆、ひどい火傷を負っており、瀕死の状態だった。あたりを見回すが、ほかに人影は見えない。

倒れている男たちのうち三人の顔には、アスワンは見憶えがあった。

忘れようとしても忘れられるものではない。アスワンが〈グスタフ亭〉で用心棒をしていたとき、酔っ払ってリーファに絡み、アスワンに痛めつけられたのが、あの三人組であった。

（そうか。そうだったのか）

アスワンは頷いた。

彼らはおそらく、あの一件をいまだに恨みに思っていて、アスワンに復讐するためリーファを誘拐したのだろう。それはまず間違いない。

しかし解せないのは、なぜ彼らがここで倒れているのか、ということだった。さらに、リーファの姿が見えないのも気にかかる。

アスワンはバゼラードを収め、五人のなかでは比較的傷が軽そうに思われる男に近づいた。

「おまえたちだな、リーファを連れ去り、おれをここに呼び寄せたのは」

アスワンが鋭い詰問口調で言うが、その男は見た目以上に傷が重いようだった。息も絶えだえに、

「た、助けて、くれ……」

と呻くだけで、とてもアスワンの問いには答えられそうにない。

（ちっ、仕方ねえな）

アスワンは舌打ちをした。

アスワンは非常事態に備えて常に傷薬（ディオス・ポーション）を携帯していた。治癒魔法の使えない者にとって、必需品と言える。こんなやつのために貴重な薬を使う義理はないが、可愛いリーファの行方を知るためには仕方がない。

アスワンが傷薬（ディオス・ポーション）を取り出して与えると、ようやく男はひと息ついた。

「た、助かった……」

大きく息を吐く。まだ立ち上がれるまでには回復していないが、とりあえず死に至る危険は去ったと言えるだろう。

「答えろ。リーファを連れ去って、おれを

ここに呼び寄せたのは、おまえたちだな」
アスワンが再度尋ねると、
「そ、そうだ」
男は答えた。
「やっぱりそうか」
頷いたアスワン、さらに問う。
「リーファはどこだ？」
一番気にかかっていることだったが、なぜかアスワンがリーファと言う名を口にした瞬間、
「ひ、ひえっ。そ、その名前を言うなあ」
男は悲鳴を上げ、恐ろしげに身を震わせた。顔色が蒼ざめている。
「どうしたんだ？」
怪訝な表情も露わに問うアスワンに、
「あ、あいつは、とんでもない女だ」
と男は言った。
「とんでもない？」
「そ、そうだ。可愛い顔して、おれたちをこんな目に……」
「な、なんだって？　か、彼女がおまえたちを……？」
アスワンは思わず驚きの声を発した。
この男、自分が何を言っているのか、わかっているのか？　恐ろしい目に遭って、気が動転してしまっているのか？
「どういうことだ？」
アスワンが訊くと、さも意外そうに男は答えた。
「おまえ、何にも知らないのか。あの女、凄じい魔力を持った魔法使いなんだぜ」
「ま、魔法使い？」
「そうだ。かなり修行を積んでるのは間違いない。何しろ、おれたち五人が一瞬にしてこの有り様だからな」
「そ、そんな……」
アスワンは呆然と呟いた。
現場の状況を見るに、この惨状が魔法使いの仕業であることは明らかだった。
しかし、あのリーファが熟達した魔法使いだなんて、とても信じられるようなことではなかった。
（けれど……）
アスワンは思った。男が嘘をついている様子はないし、また、この期に及んで嘘をつく理由もないだろう。
つまり、リーファは男の言う通り、本当に魔法使いということになる。五人の荒くれどもを一瞬にして瀕死に追いこめるほどの魔力を秘めた……。
ショッキングな事実だった。知り合って半年以上経ち、その間ずっと兄妹のような関係を保っていながら、アスワンの前では一度たりともそんな素振りは見せたことがなかったのである。
「で、リーファはどこに行った？」
ショックを隠しつつ訊くアスワン。
「知らねえよっ」
男はいまいましげに吐き棄てた。
「だいたい妙なんだよな。しっかりと縛って奥の部屋に閉じこめておいたはずなのに、いつの間にか、ここに姿を現わしやがった。バアアーッと炎が舞い上がったかと思う間もなく、おれたちゃ大火傷。で、気がついたら消えていたんだ。魔法が使えるだけじゃなくて、盗賊としての能力も相当なもんなのかも知れない。くそっ。あの女、とんだ食わせものだぜ」
悪党面には似合わず饒舌な男だった。まだ火傷は癒えていないはずで、かなりの激痛が残っていると思われるが、痛みのことなど忘れたように、ペラペラとまくし立てる。華奢なエルフの女ひとりにしてやられたことが、よほど口惜しかったのだろう。
「それはいつのことだ？」
問うアスワンに、男は答えた。
「ついさっきだ」
「そうか」
アスワンは頷き、ドゥガンに向かって言った。
「というわけだ。とにかくリーファが無事ということは確認できたが、どうやら、これ以上ここにいて無駄なようだ」
「そうらしいな」
呟くように言ったドゥガンだったが、続けて、
「しかし、リーファはどこにいるんだ？」
と首を傾げた。アスワンにとっても、一番の懸念だった。しばし思案したのち、
「とりあえず〈グスタフ亭〉に行ってみよう。ひょっとすると、そちらに行っているかも知れない」
アスワンが言うと、
「ああ、そうだな。……ふう」
ドゥガンは残念そうに頷き、溜め息をついた。自慢のバトルアックスを振るうチャンス到来と、張り切って出掛けて来たのに、すっかり肩透かしを食わされてしまったのだ。無理もないだろう。
ひどい火傷を負い、助けを求めて苦しんでいる男たちのことが気にならないではなかったが、さすがのアスワンも、そしてもちろんドゥガンも、彼らに救いの手を差し伸べるほどお人好しではなかった。すべては自業自得と言えるのだ。
ふたりは五人の男たちを見捨てて、〈酔いどれ酒場〉をあとにしたのであった。

5

「リーファが魔法使いだったなんてなあ」
〈酔いどれ酒場〉を出たアスワンは、感慨深げに呟いた。
「はあああああ……」
空を仰ぎ、大きく息を吐く。
「そうだよなあ」
呼応したドゥガンだったが、ふと訝しげな表情を浮かばせた。
「それにしてもアスワン、本当に知らなかったのか？　やつらの火傷を見ただろう。あれはおそらく〝大炎（マハリト）〟か〝炎の嵐（ラハリト）〟によるものだぞ。半端な魔法の使い手ではない」
「ああ、本当に知らなかった。おれも驚いているんだ」
アスワンは正直に答えた。それがほぼ間違いない事実とわかった現在（いま）でも、信じられない気持ちの方が強いほどだった。
「それと、もうひとつ疑問がある。あんなに簡単にやつらを半死半傷の目に遭わせられるリーファが、どうして易々と捕えられたりしたんだろう」
ドゥガンが続ける。言われてみれば、確かにその通りだ。
「そうだよな。不思議だよな」
アスワンは同意を示したが、それ以上深く考えようとはしなかった。
「とにかく〈グスタフ亭〉へ行こう。リーファに会えば、すべてがはっきりするさ」
と言い、すたすたと歩き始める。
「おーい。待ってくれよお」
ドゥガンは短い脚でドタドタとそのあとを追ったのだった。

やがて、ふたりは〈グスタフ亭〉に到着した。
祈るような気持ちで、ゆっくりと扉を開けるアスワン。
その思いが通じたのか、扉を開けたアスワンの目に最初に飛びこんできたのは、酒を客のもとへと運ぶリーファの姿だった。
「リ、リーファ！」
思わず声を発すると、リーファは、
「あら」
アスワンの方に顔を向け、にこっと笑みを浮かべた。つい先ほどまで荒くれ男どもに拉致されていたとは、とても思えない。ふだんと変わらぬ表情だった。
酒を客の前に置いたリーファは、足早にアスワンの方に歩いてきた。
「リーファ。話があるんだけど、ちょっと時間を取れないかな」
アスワンが扉の方に顎をしゃくると、

「いいわよ」
リーファは答えた。主人のグスタフに、
「ちょっと失礼します」
と頭を下げ、アスワンの導くまま店の外に出る。
幸い、店の前に人影は見えなかった。ここなら、ほかの人に話を聞かれる恐れはないだろう。
「お話って、なーに？」
可愛く小首を傾げて訊くリーファ。
何から言い出そうかと迷ったアスワンだったが、やはりここは、ズバリ核心部分から切り出すのがいいだろうと判断した。
「リーファ。きみは魔法使いなんだってな。どうして今まで隠していた？」
アスワンが言った途端、
「ど、どうしてそれを……？」
リーファは絶句した。一瞬にして顔から笑みが消えている。
「やはりそうだったのか」
アスワンは頷き、〈酔いどれ酒場〉で見聞した一部始終を話した。
「そう。そうだったの」
リーファは頷いた。
「そこまで知られているのなら仕方がないわね。その男の話はみんなホントよ。黙ってて悪かったけど、あたしは魔法使いなの」
がっくりと肩を落として言う。さらに、
「別に理由はないのよ。ただ、話す機会がなかっただけ」
と言って、リーファは目を伏せた。真実でないのは明らかだった。
「し、しかし……」
口から非難の言葉が出かけたアスワンだったが、寸前で思いとどまった。本人が言いたくないということを無理やり聞き出すのは、彼の信条に反しているのだ。
「わかった。とにかく無事でよかったな」
アスワンが微笑むと、リーファはようやく笑みを取り戻した。
「ええ。心配かけて、ごめんなさい」
ぺこりと頭を下げる。
「じゃ、あたし、仕事ちゅうだから」
リーファはもう一度、今度はドゥガンに向かって頭を下げると身を翻し、扉の向こうに消えていった。
「いいのか？」
とドゥガン。
「いいんだ」
答えたアスワンが、
「さ、〈ギルガメッシュの酒場〉へ行こう。バペットから連絡がはいっているかも知れない」
ことさらに明るい声で言い、歩き出そうとした瞬間、突然背後から、
「待てよ」
と言う声が耳に飛びこんできた。続けて、
「バペット様なら、ここにいるぜ」
「えっ？」
驚いて振り返ると、そこにはひとりのホビットがニタニタと笑みを浮かべて立っていた。
一メートルにも満たない身長。ドワーフのドゥガンよりも、ひと回り小さい。皮鎧に身を包み、ショートソードを腰に下げている。もちろん素足だった。足の裏に毛が生えているホビットは、靴を履くのを好まないのだ。
その小柄な体軀を目にした途端、
「バ、バペットじゃないか」
ドゥガンは驚きの声を上げた。そう、この男こそ、ふたりが捜していたホビットの盗賊、バペットなのである。
「ど、どうしてここに……？」
アスワンも、信じられないようなものを見る目つきで、突然姿を現わしたホビットを見つめている。
さっきまで誰もいなかったのに、いったいいつの間に現われたのか。まさに神出鬼没。さすが素早い動きを身上とする盗賊だけのことはあった。
「昨日の夕方から、どこをほっつき歩いていたんだ？　捜したんだぞ」
問うドゥガンに、
「うん。ちょっと野暮用でな」
バペットは平然と言った。全く答えになってない答えだった。
「そんなことより、おれを捜していたんだろう？　何の用なんだ？」
と反対に訊く。
「そうだった、そうだった」
大きく頷いたドゥガンが、
「アイラス女王のお触れは知ってるだろう？」
と言うと、
「もちろん知ってるさ」
バペットは答えた。地獄耳の盗賊相手に、訊くだけ野暮というものだった。
「おれたちは〝ダバルプスの呪いの穴〟に挑戦しようと思っているんだが、ふたりだけ目的を達成するのは難しい。で、おまえにも仲間になって欲しいと思ってな。儲けは山分けということで、どうだ？」
ドゥガンは言い、バペットの顔を覗きこんだ。何しろ危険な旅である。断わられても仕方がないと思っていたが、意外なことに、
「そいつは面白いな。一枚かんでもいいぜ」
バペットはあっさりと言った。少しも躊躇する様子はなかった。
「おお、そうか」
安堵の笑みを浮かべたドゥガン、続けて言う。
「それともうひとつ」
「なんだ？」
「おれたち二人、誰も魔法を使えない。こんなパーティーで〝ダバルプスの呪いの穴〟に乗りこむなんて、死にに行くようなもんだ。そうだろ？」
「まあ、そうだな」
「おまえ、腕の確かな魔法使いと僧侶の知り合いはいないか？」
ドゥガンが言うと、
「仲間捜しまでおれにやらせるってか」
バペットは呆れたように言い、腕を組んで考えこんだ。ややあって、
「ま、いいだろう。おれだって死にたくはないからな。任せておけ」
と意味ありげな笑みを浮かべて言う。
「おお。やってくれるか」
「ああ。ただし、条件がある」
「なんだ？」
不安を覚えつつ訊くドゥガンに、バペットは答えた。
「〝ダバルプスの呪いの穴〟の魔物たちは、珍しいお宝をたんまりと隠し持っているという噂だ。もし盗賊の短刀が見つかったら、無条件でおれにくれること、これが条件だ。もちろん、山分け分とは別にな」
盗賊の短刀とは、どんなに未熟な盗賊でも忍者に転職させてくれるという、途轍もない魔力を秘めた魔法の品である。
通常の手段で転職をした場合、一気に五歳ほど肉体年齢が進み、と同時に、さまざまな能力が低下してしまう。だが、盗賊の短刀の魔力を使えば、肉体年齢を上げることなく、しかも以前の能力を保ったまま忍者に転職できるのだ。すべての盗賊たちにとって垂涎の的と言えよう。バペットとて例外ではなかった。
当然のことながら極めて珍しい品で、リルガミン一の品揃えで知られるボルタック商店の陳列棚に並べられることも滅多にないし、もし売られていても、五万GPという法外な値段がつけられている。
しかし、いかに貴重な品とはいえ、盗賊以外の者には無用の長物であることも確かだ。
「そんなことなら、お易いご用だ。おれたち戦士にゃ必要ないものだからな」
ドゥガンは胸を叩き、アスワンの顔に目をやった。無言で頷くアスワン。



価値観の違いが幸いしたと言えるだろう。もっと厳しい条件を出してくると覚悟していただけに、ふたりとも拍子抜けしてしまった恰好だった。

「よし。話は決まった」

バペットは嬉々として言い、ポンと手を打った。

「おれはこれから心当たりを当たってみる。じゃ、これで」

言うやいなや、早くも身を翻し、走り去ろうとするバペット。

「ま、待てよ」

ドゥガンが呼び止めると、バペットは振り向いて言った。

「明日の正午、〈ギルガメッシュの酒場〉に行く。待っててくれ」

そのまま脱兎のごとく駆け出す。バペットのうしろ姿はたちまち見えなくなってしまった。

「相変わらずだな」

残されたふたりは顔を見合わせ、呆れたように呟いた。

バペットに仲間集めを任せた以上、今のふたりがするべきことはない。

「さて、これからどうする?」

とドゥガン。

「〈ギルガメッシュの酒場〉のオヤジに、リーファが無事だったことを報らせないとな。心配しているだろうし」

とアスワン。

かくして。

ふたりは当初の予定通り、〈ギルガメッシュの酒場〉へと向かうことにしたのである。

しばらくのち、いったん姿を消したバペットが舞い戻って来て、〈グスタフ亭〉にはいって行くのだが、もちろんそんなことは、ふたりの知るところではなかった……。

6

翌日。

ここは〈ギルガメッシュの酒場〉である。

アスワンとドゥガンは、早くから酒場に赴き、バペットが顔を見せるのを心待ちにしていた。

いったい彼は、どんな仲間を連れてくるのだろうか。——男か、女か? 種族は? 年齢は? 性格は?

バペットが姿を現わしたのは、正午を少し回ったころだった。男と女、ふたりのエルフを背後に従えている。

その女のエルフの顔を見た途端、

「ああっ!」

アスワンとドゥガンは同時に声を上げた。

「リ、リーファ……」

呆然と呟くアスワン。そう、バペットのうしろに立っているのは、紛れもなくリーファだ。

確かにリーファは優れた魔法使いだが、まさか彼女を連れてくるなんて……。いや、それ以前の問題として、いかにしてバペットは彼女が魔法使いであることを知り得たのか。彼女を妹同様に可愛がっているアスワンですら、昨日まで知らなかった事実なのである。

驚きのあまり、口もパクパクさせているふたりに、バペットはニヤッと笑いかけた。

「どうだ。驚いたか?」

「あ、当たり前だろ。これは、どういうことだ?」

アスワンはいくぶん怒りを帯びた声で言い、バペットの方に一歩詰め寄った。

「まあ、そう興奮するな」

押しとどめるように両手の掌をアスワンの方に向けるバペット。アスワンとは対照的に、冷静だった。

「説明しろ。どこでリーファと知り合ったんだ?」

アスワンが言うと、

「わかった、わかった」

バペットは頷き、ゆっくりと説明を開始した。

一昨日の夜中、下町を歩いていたバペットは、不穏な光景に出食わした。

ひとりのエルフの女性のあとをこっそりと尾行していく五人の男たち。何かを企んでいることは明らかだ。興味を覚えたバペットは、さらにその男たちのあと

を尾けていくことにした。
この時点では、むろんバペットはそのエルフがリーファと言うことも、彼女が魔法使いであると言うことも知らなかった。
しばらく歩いて行くと、いきなりエルフはどおっと倒れこんだ。男のひとりが〝悪しき空気（カティ）〟の魔法をかけたのだ。路上で眠りこんでしまったエルフを男たちは縛り上げ、〈酔いどれ酒場〉へと連れこんだ。
一夜が明け、男たちは相談を始めた。耳をそばだて、男たちの話を聞いているうちに、ようやくバペットにも、ことの次第が呑みこめてきた。彼らはアスワンに恨みを持っており、彼を呼び出すためにこのエルフを誘拐したのだ。
このエルフ（リーファという名らしい）とは会ったこともないが、アスワンとは知らぬ仲ではない。
（ここでアスワンに恩を売っておくのも、悪くないな）
打算的に判断したバペットは、ころあいを見て〈酔いどれ酒場〉に忍びこみ、エルフの縄を解いた。そこまではよかったが、逃げ出す段になって、はたと困ってしまった。自分ひとりなら何とかなるが、彼女を連れて行くのは危険すぎるのだ。
「どうする？」
と尋ねると、
「正面から、堂々と出て行きます」
と言う返事。
「えっ？　正気かよ」
訝るバペットを尻目に、女は監禁されていた部屋を出、男たちのたむろする店内に乗りこんだ。
「この女。い、いつの間に……」
驚きを露わにしつつも、彼女に飛びかかってくる男たち。だが、誰も彼女のからだに手を触れることすらできなかった。
突如、店内に燃え上がる強烈な火炎！
男たちは大火傷を負い、一瞬にして戦闘不能状態に陥ってしまった。――魔法使いの攻撃魔法〝炎の嵐（ラハリト）〟であった。
呆然としているバペットに、
「どうもありがとうございました。お礼をしたいのですが、あいにく今は、持ち合わせがありません。あたしは〈グスタフ亭〉で働いていますので、いつでも訪ねて来てください」
リーファは頭を下げて言い、店を出て行った。
アスワンとドゥガンが〈グスタフ亭〉の前でバペットと出会ったのは、半ば偶然、半ば必然である。お礼を受け取りに来たバペットは、ちょうどふたりが〈グスタフ亭〉にはいっていくところを目にした。バペットは近くの樽の蔭に身を潜ませ、ふたりが出て来るのを待っていたというわけだった。
さらに言えば、ドゥガンに、打倒ダバルプスの仲間になるよう誘われ、
「腕の確かな魔法使いを知らないか？」
と言われたとき、バペットの頭に真っ先に浮かんだのが、リーファであった。〝炎の嵐（ラハリト）〟を使いこなせるほどの魔法使いは、そうザラにはいないのだ。
アスワンたちと別れたあと、〈グスタフ亭〉を訪れたバペットが事情を話すと、リーファは即座にパーティーに加わることを承諾した。のみならず、優れた僧侶魔法の使い手である弟も紹介してくれると言う。
リーファの弟――レイランは現在〈カント寺院〉で修行中とのこと。早速ふたりが〈カント寺院〉に出向いたところ、レイランも快く仲間になってくれた。
一石二鳥とは、まさにこのようなことを言うのであろう。
「なるほど。そういうことだったのか」
アスワンは頷いた。
バペットの頭越しに、ふたりのエルフに目を向ける。ふたりともお揃いの黒いマントに身を包んでいた。バペットが話している間、ひと言も言葉を発していない。
「じゃあ、この青年がきみの弟ってわけだ」
アスワンはリーファの顔をしっかりと身据えて言った。彼女に弟がいるという話は聞いていたが、顔を合わせるのは初めてだったのだ。
「そうよ」
頷いたリーファは、弟を促した。
「レイラン。この人がアスワンさんよ。話したことがあるでしょ？」
「どうも。姉がいつもお世話になっています」
レイランはアスワンにペコリと頭を下げた。
姉に似て、なかなか美しい顔立ちをした青年である。
「いえ、こちらこそ」
挨拶を返したアスワンだったが、すぐに視線をリーファに戻した。
「リーファ、本当にいいのか？　生きて帰れる保証はないんだぞ」
真剣な表情で言う。強力な魔法使いが冒険に同行してくれることは嬉しかったが、それがリーファである必要はない。危険が待ち受けているとわかっている旅に可愛いリーファを連れて行くことは、やはり躊躇（ためら）われるのだった。
しかしリーファの返事は、
「はい。そんなことはわかっています。でも、あたし、行きたいんです」
心に深い決意を秘めた言葉だった。さらに、
「もし仲間が見つからなければ、弟とふたりで行くつもりでした。あたしたちを誘っていただいて、本当に感謝しているんです」
と言う。
（はて？　なぜ、そんなにまで危険な旅に行きたがるんだ？）
アスワンは不審に思った。
ほかの冒険者たちが迷宮に挑む際の意気込みとは、どこか違っているような気がする。何か事情がありそうだが、問いただしたところで無駄に終わるであろうことは、彼女の態度から推測できた。彼女が魔法使いであることを隠していたことも、何か関係があるのかも知れないが、いずれにしても、アスワンが口を挟む問題ではなかった。
「わかったよ」
リーファの顔から視線を逸したアスワンは、
「これで五人の仲間が揃ったわけだけど、みんな、異論はないな？」
と言い、ひとりひとりの目を順番に覗きこんだ。当然のことながら、誰の口からも反対意見は出て来ない。
「じゃあ、決定だ」
アスワンが言うと、
「よろしくね」
リーファは言い、皆に向かって頭を下げた。硬かった表情に、いつの間にか笑みが浮かんでいる。心が洗われるような美しい笑みだった。
「よーし。おれたちの手でタイロッサムを倒すぞ。リルガミンに平和を取り戻すんだ」
力強く宣言したドゥガン、自慢のバトルアックスを頭上高く差し上げる。それに応え、
「おおっ」
五人の若者は声を揃えて言い、互いの手をがっしりと握り合った。
かくして――
ここへギルガメッシュの酒場〉で、打倒タイロッサムに燃えるパーティーが、またひとつ新たな産声を上げたのである。
女王アイラスのお触れが掲げられて、二日後のことであった……。

〈つづく〉

古谷徹のボイスダイアリー



声優として、ナレーターとして大活躍の古谷徹さん。彼のプライベートをのぞいてみると……。

今週はなんと目まぐるしい1週間だったのだろう。アニメが4本に、ナレーションが2本、CDドラマとLPミュージカルが各1本。8本も仕事をしてしまった。いつもより3本は多いな（土日以外に1日は休みだから、大体週5本で週休3日）。

それだけならまだいい。パーティー（レギュラーのラジオ番組の新年会、もう春だってのに）とデモ行進（アニメーション事業者協会主催、アニメの制作予算を2倍に！　というTV局へのアピールデモ。日本俳優連合から声優に招集がかかった）まで参加した。疲れる訳だよな。今、熱くなってるゲーム『関ヶ原』では、小早川の奴がちっとも徳川側に寝返ってくれないし。早くアスキーが攻略本を出してくれないと寝不足が続いちゃうよ。

ほんと今シーズンはスキーに行けなかったから、どっぷり、パソコンに浸かってしまった。ま、寝不足はゲームだけじゃなくて、WINDOWS+DOS5が世話やかせてくれるのと、パソコン通信でアメリカのCOMPU-SERVEにアクセスし始めたからだけど……うっく、電話代の請求書が恐い。

それにしても今週は、声優が面白い仕事だと、あらためて思ってしまった。

月曜日にやったOAV『マクロスII』のフェフ役は、初めての敵側美形キャラで、まるでシャア+デスラー÷アーレス教皇みたいだった。しかし、マルドゥーク星人とかで、訳わかんない言葉しか喋れなかったのは辛かったなぁ。

火曜日は、葉山のスタジオでナレーションの仕事。去年の夏は、このスタジオにウインドサーフィン積んで車で行って、仕事の後、遊んだっけ。今回は『ドラゴンボールZ』のスタジオに直行だから残念ながら駄目！　ヤムチャはベジータにプルマを取られてから、全然いいとこないし、やんなっちゃう。

水曜日の夜は毎年やってる幼児向けのLPミュージカルのレコーディング。今年は『ピーター・パン』。いつもは王子様役で歌は1、2曲だけど、今回は主役なので7曲もあった。昼間が空いててよかったぁ、共演者は皆、歌のプロだから必死こいて覚えたよ。そう言えば、東芝EMIのスタジオのスポットライトが星座の形になってる事に、初めて気がついたな。

木曜日がこれまた珍しい仕事だった。愛知県岡崎市にある「三河武士の館・家康館」という観光施設で見せるアニメで、若き徳川家康の役。清洲城で信長と同盟を結んできちゃった。本当は信長の方が好きだけど、NHKでは郷ひろみの役だから、まあいいか……。

金曜日は新番組「美少女戦士セーラームーン」。普段は地場衛（ちばまもる）って唯の大学生で、ヒロインがピンチになるとタキシード仮面として登場、ヒロインを救っちゃうってな役。マントにアイマスク姿は、赤い彗星とかいう人がいたけど、さらにタキシードとなると我ながら、思わず笑ってしまう。でもセーラームーンのきめ台詞「月にかわって、おしおきよ！」はゾクゾクもんだよなぁ。スタジオ中の男どもが喜んでるもの。本当は女の子向けアニメだけど、オタク少年にも受けるかもしれない。あぶないなぁ～っ!!

土曜日は『宇宙皇子』以来のカセット、じゃなかったCDドラマ『三國志』。それもあのゲームで有名な光栄の制作！　僕の役は劉備元徳、ちなみに諸葛亮孔明は塩沢兼人。思わず光栄が出してる攻略本『三國志ハンドブック』を買ってしまった。これを読んでゲームをすれば、役作りは完璧のはずだったが、げ、諸葛亮孔明にじぇんじぇん出会えない。ドラマはちょうど三顧の礼のところで、劉備と孔明の出会いから始まるというのに……。ゲームは仕事の後でゆっくりやることにするか。

と、まあ毎日いろんなキャラを演じて頭ん中もうぐちゃぐちゃ。ちょうどシミュレーションゲームを、とっかえひっかえやってるみたい。こんな事はめったにないけど、楽しい1週間だった。来週はナレーションが多い週になりそうだ。

古谷徹ファンの集い

毎年恒例となったファンの集いが開催されます。詳細は次のとおり。みんな遊びにきてね！

日時：6月14日（日）
12時30分～16時まで
会場：きゅりあん
（品川区立総合区民会館）
会費：1500円（参加賞付）
内容：サイン会、プレゼント抽選会、撮影会など
参加希望者は住所、氏名、電話番号を明記し会費（無記名の定額小為替）を同封の上、左記まで。締切は5月20日です。

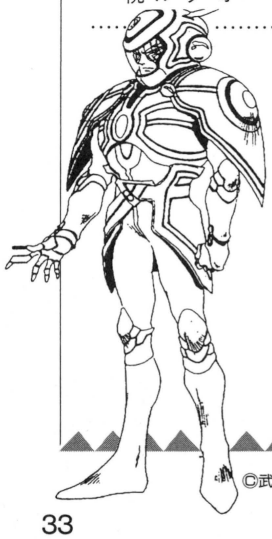
〒228
神奈川県座間市東原4-22-5
飯嶋恭子

お仕事PRだよ！

●美少女戦士セーラームーン
毎週土曜日、夜7時から7時30分まで、TV朝日系で好評放映中のアニメーション。このページのタイトルのところにあるカットが、主人公の月野うさぎこと、セーラームーンなのだ。

●CDドラマ「三國志」
イラストが塩山紀生、音楽がカシオペアの向谷実と、なかなか豪華なスタッフが揃ったCDドラマ。ポリドールから1、2巻とも価格3300円[税込]で6月25日同時発売。

●OAV「マクロスII」
テレビシリーズで好評だったマクロスの新作がこれ。左のイラストは、ボクが声をあてるフェフだ。監督は八谷賢一、キャラクターデザインはもちろん美樹本晴彦。30分アニメが全6巻で、第1巻は5月25日にバンダイから、価格4800円[税込]で発売される。



©武内直子　講談社　TV朝日　東映動画　©ビッグウエスト　マクロス製作委員会



イースがテーブルトークRPGになる!

監修　竹内誠
作　鈴吹太郎&怪兵隊
画　池上明子
協力　日本ファルコム

あのカタルシスをもう一度

ほら耳をすませば聞こえてこないか？

あの美しい音楽が。

まぶたを閉じれば浮かんでこないか？　麗しい女神たちとの出逢い。死を賭けた魔人ダルク＝ファクトとの闘い。そして天空への旅。ストーリー、背景設定、グラフィック、音楽、キャラクター。どれをみても『イース』の魅力はピカイチだ。そしてそのすべての要素がいい具合に影響しあい、イースという一大シンフォニーを奏でている。ゲームのくせに、ぼくらは何か素敵な映画を見たときのように、感動してしまった。

あんな気持ちを、もう一度体験することができるとしたらどうだろう？

いや、一度といわず何度でも感じることができる。テーブルトークRPGなら。そしてその感動を、友だちと分かちあうことができる。テーブルトークRPGなら！

どうだい。ぼくらといっしょに、新しいRPGをやってみないか!?

テーブルトークを遊ぼう

ご存じのかたはご存じのとおり、テーブルトークRPGとはパーティーゲームである。パーティーを主催するホストがゲームの進行役をつとめ、お客さんがプレイヤーとなる。プレイヤーのみなさんには、それぞれ戦士とか魔法使いとかの〝役〟を選んでいただいて、みんなその役になったつもりで会話をしてもらうのだ。そして準備がととのったら、進行役はみなさんを空想の旅へといざなう。こんな具合に……。

「さあ、きみたちは期待と不安を胸に〝悪魔の島〟と噂されるエステリアに向けて船出した。島は嵐の雲につつまれ、よく見えない。果たしてそこには、いったい何が待ち受けているのだろうか！　とかなんとかいっているうちに、船は難破してみなさんは岸辺に流れつきました。どうします？」

どうしますって言われたって、はじめは戸惑うよね。まあ、まわりを見まわして仲間を助けたり、装備を確かめたりとか、最初はありきたりのことしか言えないと思う。でも慣れてくれば……。

「じゃあ進行役、ぼくはまず水を確保しに河口を探して砂浜を歩きます」

なんてことが言えるようになる。すると、進行役はそれに反応してこう言うかもしれない。

「十分ほど歩くと、河は見つかるよ。水は澄んでいてとてもきれいだ。飲めそうだね」

「じゃあ一口飲んでから、水筒につめる」

「冷たくておいしいよ。でも水筒に水を入れようとすると、水面をザザザッと割って、牙のはえた大きな口が現れた！」

かよわいヒロインならこう言うかな。

「『キャッ！』いそいでBくんの後ろに隠れます」

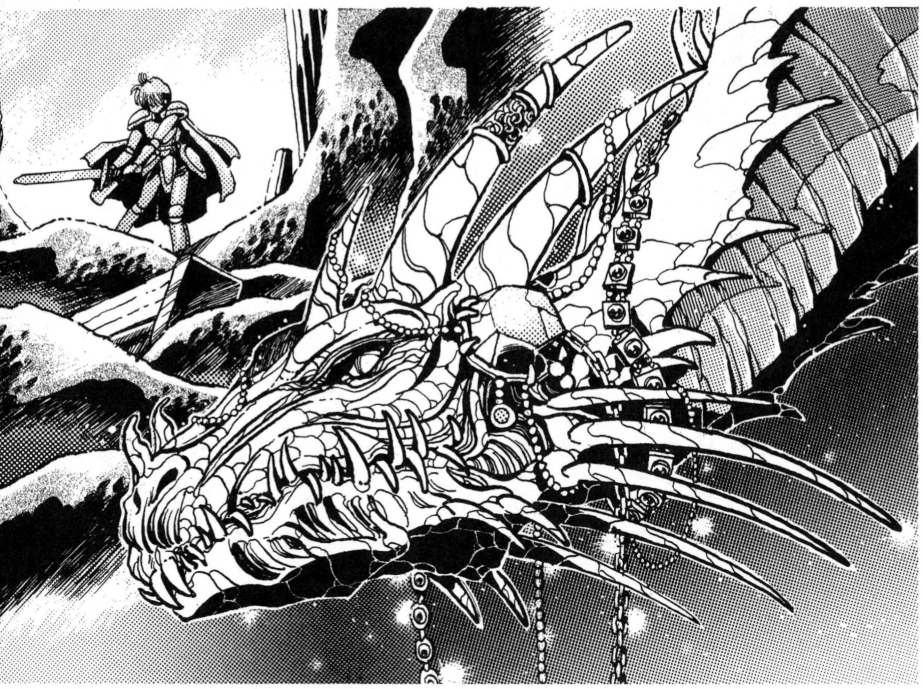
すると戦士はこんな感じ。

「『おれにまかせろ』と言って、剣をすらりと抜いて怪物に立ち向かう！」

魔法使いはこうだろうか。

「すかさず魔法の杖を取りだして、炎の呪文をとなえようかな……。

©日本ファルコム



『炎の精霊よ、われとわが手に汝の力を貸したまえ。トゥアッ！』

ともあれ冒険の始まりだ。とりあえず、みんなは怪物を倒せるのか？　そしてこの〝悪魔の島〟にひそむ謎を解決し、英雄となれるのか？

テーブルトークＲＰＧっていうのは、こんなふうに楽しむんだ。雰囲気だけは、わかるかな？

テーブルトークってなんだ？

テーブルトークＲＰＧは会話でストーリーが進んでいくゲームだ。ちょっと極端な例になるけど、お酒を呑んでだべるのとよく似ていると思う。お酒が入ると座があがり、話がはずんでくる。テーブルトークにおける会話の楽しみは、あの瞬間に近い。

それからちょっとはやりの〝心理テスト〟なんかとも似ている。

たとえば、出題者が「あなたは深い森の中にいます。あたりには霧がたちこめ、その中を歩いていくと、遠くに何か光るものが見えました。近寄ってみると、どうやら鍵のようです。どんな鍵ですか？」といって、解答者が「黄金でできていて、派手な装飾がしてあって……」などと答える、アレである。

心理テストでは、何問か答えたあとに解答者の性格や内的心理がわかる仕組みになっている。テーブルトークでは、進行役（ＧＭともいう）とプレイヤーの間でさまざまな会話を交わし、冒険物語が成功したかどうかで最終的な解答が引きだされる。

そう。同じゲームでも将棋やすごろくなんかの対戦ものは相手に勝つのが目的だけど、テーブルトークはそれとは違って、純粋に会話を楽しむのが目的なんである。もう、勝ち負けで友達と気まずくなることなんてない。そう、これは〝敗者〟のいないゲームなんだ。

もちろん敗者がいないということは〝勝者〟もいないということだけど、果たしてそんなものがおもしろいのか？

もちろん、おもしろいのである。こんなところで、おもしろくないものを勧めてもしょうがない。これは、まさしく〝冒険する楽しさ〟を体験できるゲームなのである！

みんなは遊園地なんかのファン・ハウスに入ったことがあるだろうか？　たとえばディズニーランドのシンデレラ城なんかに。

ああいうところでは、たいてい明かるくてよくロがまわるガイドが、お客を案内する。あれには、未知の世界を探検する期待と不安、ストーリー、それに軽妙なるおしゃべりなどという、さまざまな要素がつまっている。テーブルトークＲＰＧでは、同じようにその要素のすべてを体験できるのだ。

さらに、である。あなたは冒険物語の主人公になれる。シンデレラ城では、たいてい主役をちっちゃな子供にとられてしまうが、テーブルトークに年齢制限はない。

もちろん、大道具小道具、役者やライティングを工夫したファンハウスに比べると、視覚的に弱い面もある。

しかしテーブルトークは想像力のゲームでもある。自宅をはなれることなく、想像の翼を広げて未知なる世界へと旅だつことができる。たとえばロケットに乗って宇宙旅行。たとえばタイムマシンを駆って中世や古代へ向かう旅。さらには、ファンタジーの世界へ飛びたって龍と戦ったり、妖精とお話したり。

さらに、あなたは変身することもできる。たとえば、現実のあなたはしがないサラリーマン（受験に苦しむ学生でも可）だとしても、テーブルトークの世界では、なみいる敵を投げ倒すヒーローや、悲劇のヒロインなんかになれるのだ。どうだろう。ちょっと、魅力的じゃないか？

おしゃれな会話と、空想世界での冒険物語。これこそ、テーブルトークの醍醐味なのである。

怪物をぶち殴る！

ここまで読んできた諸君の中には「テーブルトークって、どこがゲームなんだ？」って思った人もいるはず。きみの考えは、けっこう正しい。テーブルトークは、けっこうゲームらしからぬゲームなのである。

でもゲームと名がつくからには、それらしき要素も少しは残っている。

たとえば、目の前（もちろん、想像上の〝目の前〟である）にいるモンスターをぶち倒す場合を考えてみよう。素手と剣を持っているのとでは、だいぶ条件が違いはしないか？　百戦練磨の勇士と、一度も闘いの経験のない一般民間人とでは、全然勝率が違うはず。またいくらベテランでも、ときには失敗もするはず。

こんなに複雑な要素がからんでくるときは、どうしたらいいんだろうか？

もちろん、こんなときのためにルールブックがあるのである。進行役はルールブックを見て、それを基準にして判定すればよろしい。たとえばベテランなら、サイコロをふって5以下の目が出れば命中、シロートなら2以下といった具合である。

もちろん、判定はランダムに数値を発生できる装置があればいいわけで、なにもサイコロでなくとも（トランプでも、ルーレットでも）いい。ただ十数年来の伝統で、サイコロを使うことになっているのである。マージャンの席決めに、トランプを使う人はいまい？　それとおんなじことである。

というわけで、この『テーブルトーク版イース』でも、サイコロを使うことにする。

なぜ〝イース〟なのか？

コンピュータＲＰＧをテーブルトーク化する。これは、『イース』が初めての試みではない。すでにグループＳＮＥの『ウィザードリィ』および『真ウィザードリィ』があり、われわれと同時に遊企画の『真・女神転生』も進んでいる。

ではなぜイースなのか？

理由は簡単である。イースはテーブルトークＲＰＧに向いているし、ぼくらはイースが大好きなのだから。

イースがほかのコンピュータＲＰＧと違うのは、アクション性だけではない（それならばほかにも『ゼルダの伝説』とかがある）。

前にもかいたが、優れたストーリー性と背景設定、多くの魅力ある登場人物などが、ゲームをいきいきと彩っているのだ。

テーブルトークにとって大事なのは、キャラクター性と背景の深さである。これらが深ければ深いほど、ゲームはおもしろくなっていく。なんたって、会話がメインのゲームなのだから。

とりあえずイースを知らない（または忘れてしまった）人のために、ここで少しだけ補足しておこう。

イースは日本ファルコムのアクションRPGで、発表は一九八八年。最初はパソコン用のソフトだったけど、ファミコンやスーパーファミコン、PCエンジンなんかに移植されて、好評を博した。現在、第3作までが発表されている。

主人公はアドル＝クリスティンという名の旅の冒険者。16歳のときに生まれた村を飛びだし、63歳で天寿をまっとうするまで、その生涯を冒険にささげた男である。そのアドルの最初の冒険がイースI&IIの物語なのである。

舞台はエステリアという島国。硬玉の産地にして、天までとどく〝悪魔の塔〟とバキュ＝バデットと呼ばれる大地にうがたれた巨大な穴のある〝悪魔の島〟。

かつてここには〝イース〟という名の神聖なる王国があった。イースは美しいふたりの女神と6人の神官に守られ、世界でもまれなる栄華を誇っていた。

しかし、ある日忽然とこの世から姿を消してしまったのである。イース物語の1章と2章をひもとくうちに、アドルはいにしえの大国が滅んだ理由に気がつき、そしてその栄光を現代に戻そうとする。その間に多くの友とであい、恋をし、そしてまた別れていく……ってな具合である。

こんな背景だけを思い返してみてもワクワクしてくる。ほんとうにイースをテーブルトーク化できる機会をえられたことは、ぼくたちにとっても幸運だった。

みなさんにとっても、きっと喜べるものに仕上がるはずである。期待してほしい。

はじまりはあっけなく

正月のことだった。

「今度アスキーから〝LOGOUT〟っていう雑誌が発刊されるんだけどさ……」

それは竹内誠氏の、世間話ともつかぬ言葉から始まった。またの名を賢者ウラサム。ウィザードリィに関することなら、一歩も引かぬことで諸君も御存じであろう。

そしてまたテーブルトークに関する造形も深い。最近ではBNNから『試験に出る蓬莱学園』という、テーブルトーク関係の本も出している。違いがわかる男である。

彼とはゲーム仲間だったぼくは、話を聞きながら何の気なしにうなづいた。

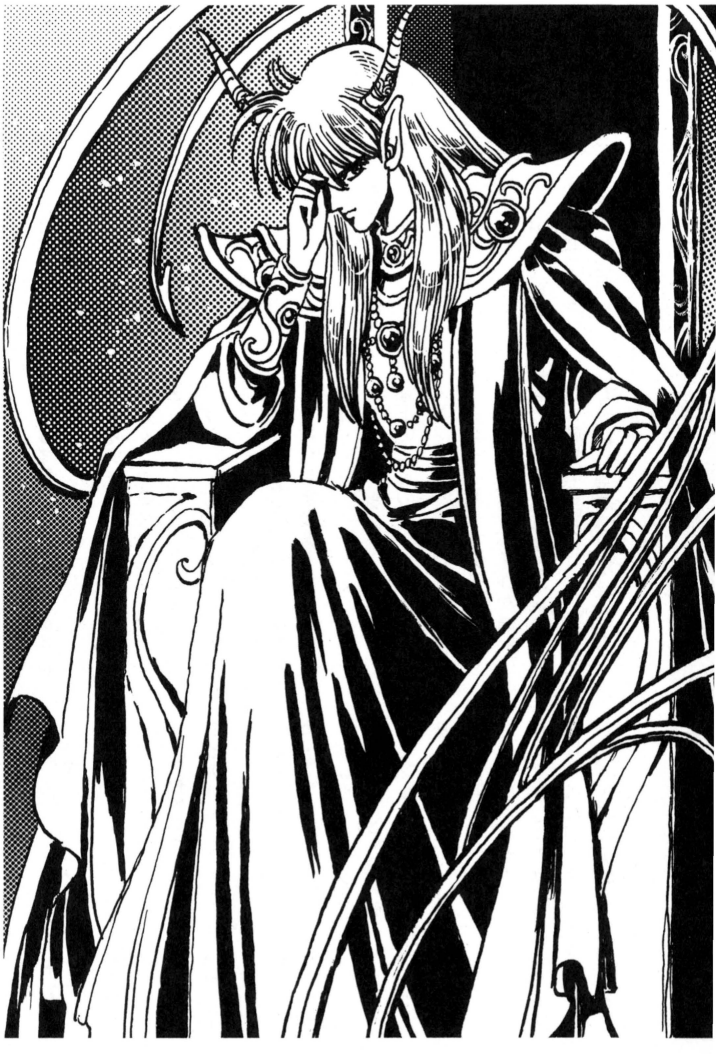
「……へえ、テーブルトークや小説、マンガを中心とした雑誌ねえ。アスキーがねえ」

「それで発刊と同時に、新しいテーブルトークRPGを展開するんだ」

「なに、なに？　なにそれ？」

「聞いて驚け。一本は真・女神転生で、もう一本はイースだ」

「ぎゃっ、やられた。いつかだれかがやるとは、思ってだんだよなぁ……」



「やられちゃいないよ。おまえさん、イース作る気ないかね？」

「えっ？　もしかしてまだ、デザイナー決まってないの？　やるやる。死んでもやる」

「死なないでいいから、やってくれ。編集長にはおれから話通しておくから。じゃな」

ってな具合に、トントン拍子に話は決まった。タナからボタモチとはこのことだ。ともかく引き受けたからには、おもしろいものを作らなければユーザーのみなさんにもうしわけが立たない。

コンピューター版からテーブルトーク版への移植。難しいが、やりがいのある仕事である。挑戦しがいのあるテーマだ。

ぼくらはもう一度『イース』IからIIIまでをプレイしなおし、アニメビデオを見くるい、CDをかけまくりながら、イースの世界にどっぷりとひたった。寝ても覚めても、イースのことが頭を離れなかった。そして苦節4ヵ月、ついに自信をもって発表できる作品がしあがった。

てなわけで、ここにその一部を発表することにする。

テーブルトーク版イース誕生！

もうすぐ出版されるテーブルトーク版イースは、A5版ソフトカバーで192ページ。そう、去年出された『真ウィザードリィRPG』と同じ大きさで、厚さは3分の2ぐらいなのだ。手頃で、持ち運びに便利。パッケージングは先達にしたがうことになったので、たいして悩まなかった。

書籍のかたちで流通するし、サイコロもつけられないので、ほかのゲームではよくある変形サイコロはつかえない。どこにでも手に入る、ふつうの四角いもの（専門用語ではD6というのだよ）だけでゲームができるようにしよう。決定。

しかし問題は中身である！

内容を決めるために、ぼくらはまず買ってくれる人を想定してみた。

①コンピューターRPG『イース』のファン。

②テーブルトークRPGファン。

まず『イース』ファンが失望するような作品はつくれない。つまりコンピューター版の要素や雰囲気を、なるべく活かそうと思ったのだ。ストーリー、キャラクター、出会い、別れ。こうしたものを大事にしなければならない。

グラフィックも重要な要素だ。もっともこれに関しては、この記事の中にちりばめられている気合の入ったイラストを見てもらえれば、納得してもらえるだろう。ひと安心である。

それから、イースファンのほと



んどは、テーブルトークRPGなんて聞いたこともないにちがいない。となれば、システムは単純なほうがわかりやすいだろうし、プレイしてもらえるだろう。

かといって、テーブルトークRPGファンの存在も見逃せない。彼らはたくさんのRPG（とくにファンタジーもの）を見て、目が肥えている。下手なシステムでは、放りだされてしまう。

ということは、単純でプレイしやすく、それでいて斬新で奥の深いものが要求される。むむむ……無理難題に近いなあ。しかし、無理を通せば道理がひっこむとか。というわけで、エイヤッとばかり無理を通してみよう。

冒険者たちは8種類

コンピューター版では、プレイヤーキャラクターは、勇者であるアドルにしかなれない。しかしそのほかにも、たくさんの魅力的な人々がいたではないか。そんな登場人物たちと同じ役割ができたっていいんじゃないだろうか？　というわけで、テーブルトーク版では次の8つの職業を用意した。存分に楽しんでほしい。

①剣士

ごぞんじアドル＝クリスティンが属している職業だ。勇者ともいって、剣、盾、鎧を身につけて、敵をバッタバッタとなぎ倒す。クレリア（銀製）の武具が使える唯一のキャラである。冒険という言葉にあこがれ、謎と聞けば解かずにいられず、困った人がいれば助けずにはいられないというメンタリティーの持ち主。持ち前の意志の強さと強運で困難を乗り越え、男女問わず多くの人から援助を受けることができる。また鋭いカン、すばやい身のこなし、そして修練して身につけた剣技によって、間合いを〝見切る〟ことができる。切っ先一ミリで敵の刃をかわし、同時に相手のふところに跳びこんで斬り伏せるのだ。

②戦士

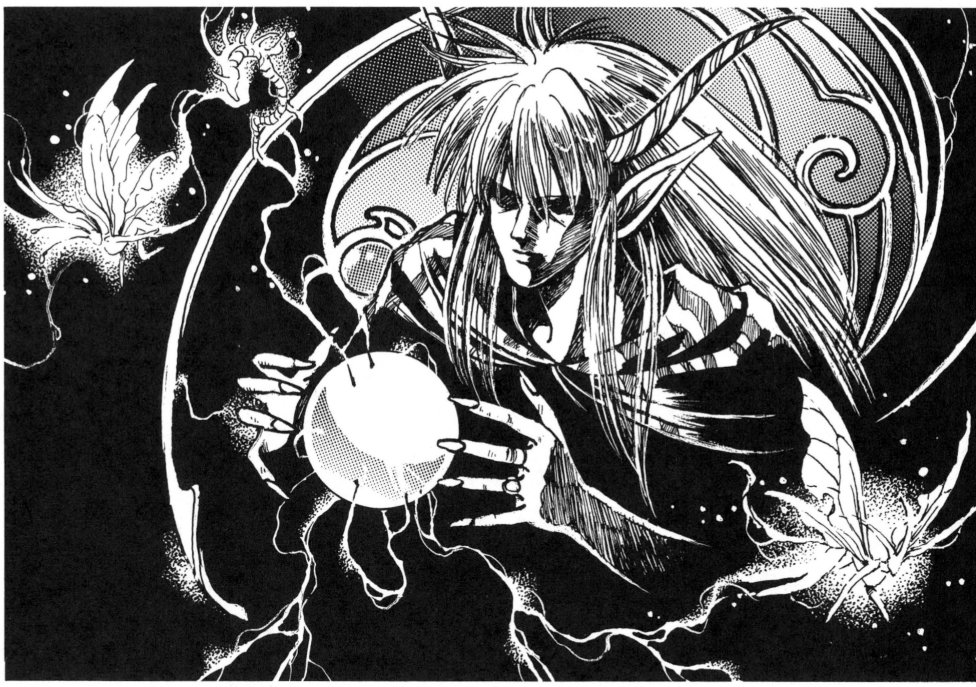
剛力の猛者。とりあえず、牢の壁をぶち破ったドギなんかがこれにあたるかな。すべての種類の武器や防具を使いこなせ、圧倒的なパワーで敵を大地にたたき伏せることができる。その眼力だけで、相手をビビらせることも可能だ。体力的にも優れていて、病気にかかりにくく、ケガの直りもはやい。毒などもききにくい。睡眠不足、痛み、空腹、極度の疲労などにも、常人の数倍の耐性がある。気絶しても、生存本能によって無意識のうちに戦うことができる。

③ヒロイン

これは、女の子しかなれない職業。Ⅰではフィーナ、Ⅱではリリア、Ⅲではエレナがそうだ。彼女たちの武器は、美貌と、かわいらしさと、かよわさと、やさしさ。けなげなところが、つい人の心を動かしてしまう。交渉役には最適だ。ただし、目の前の困難にたちむかうだけのシンの強さはそなえている。家事一般も、賢くこなす。いい奥さんになれるタイプである。また癒しの技も使える。それだけだとなんなので、動物とお話ができることにしようかな、と考慮中。

④盗賊

押しこみ強盗なんかではない。



手先の技を誇り、裏街道でハードな人生を生きているものたちだ。どこかでヘマをすれば、後ろ手にお縄が待っている。ダームの塔を守っていた義賊ゴーバンなんかがそう。鍵開け、罠はずし、スリ、壁のぼり、忍び足、変装、ロープのあつかい、裏スジの情報、宝石の鑑定、舌先3寸など、ちょっと変わったワザが大の得意。もちろん、お宝には目がない。

⑤占師

少しだけ過去や未来を見通すことができる。アドルを冒険へと導いたサラなんかがそうだ。性格判断、人生相談なんかもできる。前兆やジンクスなんかに詳しく、少しだけなら魔法も使える。占いには水晶玉、カード、骨、水盤などさまざまなものを使うことができる。

⑥吟遊詩人

旅の詩人。歌を歌い、楽器を演奏し、詩をつくる。踊りや演技もそれなりにうまい。レアがそうだ。ときには彼らの音楽が人の心を癒すこともあれば、燃えたたせることもある。少しだけなら、音楽に由来する魔術をつかうことができる。記憶術にすぐれ、さまざまなことを歌にして覚えることができる。また礼儀作法に詳しく、身分に関係なく宮廷に出入りできる特権を持っている。

⑦商人

交易商。自由貿易商。旅商人。要するに遠くの国から仕入れた品物を、別の国で売って利益を得る人たちだ。ピムとかディオスとかがそう。ぼくらの世界では、シンドバッドなんかがそうだ。偽物をつかまされるといけないので目がきき、さまざまな物品の鑑定ができる。また、口先やおせじがうまい。いろんな国へ行くので、たくさんの外国語を知っている。芸術にも造詣が深く、さまざまな街にコネがある。お金もうけは得意。

⑧賢者

智恵者。老人しかなれない。村長やジェバなんかがそう。伝説、歴史、ゴシップなど、たいていのことは知っている。トリヴィアやクイズ番組なんかでは、平気で優勝しそう。また老人なので、敬意をはらってあつかってもらえるはず。

もちろんアドルやフィーナをはじめとする主要登場キャラのステイタスも、ルールブックではばっちり紹介しちゃおう。

ステイタス

いろんな数値は、コンピューターゲームのデータをそのまま活かすことにした。もともとイースには、あんまりめんどくさいパラメーターがないのだ。

①LEVEL

キャラの総合的な強さをあらわしている。とりあえず基本システムでは、1から10レベルまでをあつかおうと思っているのだ。

②EXP

モンスターを倒したときや、なんらかの目的を完遂したときに入るポイント。たくさんたまると、次のレベルに成長できる。

③STR

戦闘力であり、攻撃があたったさいのダメージを決める基本値ともなっている。ただ筋力の強さをもあらわしているので、体当たりで壁をぶち破るときなんかにも使える。

④DEF

攻撃を受けたさいに減らせるダメージをあらわしている。ただ身のこなし、素早さなどにもとづいた数値なので、綱渡りなどバランスを要求される行動をとるときなどにも、必要とされる。

⑤HP

傷をうけると減っていき、0になると死ぬ。身体の頑強さなどもあらわしているので、病気になるか、傷が化膿するかなどの判定をするさいにも重要な数値となるのだ。

⑥GOLD

いうまでもなく、持っている金貨の枚数である。使えば減るし、もうければ増える。このゲームの場合では、とりあえず重さは考えないことにしよう。

⑦クラス特技

たとえば盗賊なら、盗賊にできることをすべて（スリ、鍵開け、忍び足など）、この数値を使って判定する。これによって、すべての職業が他の職業にない特長を持つことができる。

気になる戦闘は……

戦闘はもちろんサイコロで解決する。サイコロは1コから最高10コまで使う。まず、一騎討ちの手順を説明しよう。

①双方とも、攻撃力と防御力の合計数だけサイコロを振る。それを攻撃サイと、防御サイのふたつに分ける。

②1の目は絶対失敗とする。だから攻撃サイと防御サイに振りわけたあと、1の目のサイコロは取り除く。

③残ったサイコロの中から、双方ともひとつずつサイコロを出しあって数をくらべる。どのサイコロをだすかは、プレイヤーが決定してよい。攻撃サイを出したほうは、相手より目が大きければ攻撃に成したことになる。防御サイなら、相手より大きくても単に攻撃を防いだだけになる。同じ目なら、武器と武器（または防具）がぶつかって火花をちらしたことになる。

④攻撃が1回成功するごとに、武器によって決まっているダメージを相手にあたえることができる。たとえば、剣で2回攻撃に成功すると、4（剣のダメージ）×2（成功の回数）で8点のダメージを相手にあたえる。

⑤これを繰りかえすと、どちらか

が先に出せるサイコロがなくなることがある。相手がサイコロを出せず、こちらがまだ攻撃サイを出せる場合は、一方的に攻撃が成功したものとする。防御サイは、残っていても別段効果はない。

⑥双方とも出せるサイコロがなくなったら、①にもどって、この手順を勝負がつくまで繰りかえす。

どう？　簡単でしょ。

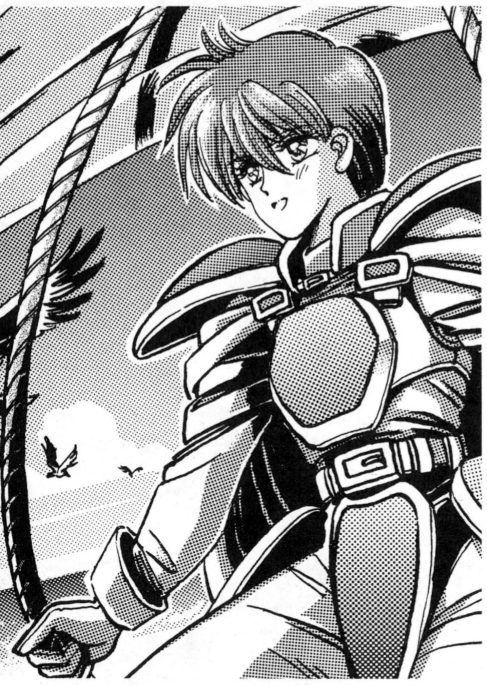
相手が複数のときだって、敵のそれぞれに対してサイコロをふりわければいいだけだ。もちろんひとり対多数で戦うのは、相当実力差がないときびしいわけだが。

さてこのシステムの欠点は、マスターがサイコロを多量にふっていては迅速な対応ができないところにある。でも大丈夫。マスターのために、サイコロをふらなくても判定ができるような対応表を用意しておくことにするから。

特技およびそのほかのステイタス

盗賊が鍵を開けたいといったら、どうしたらいいか？　ずばり「特技」の数字を使って、戦闘と同じことをすればいいのだ。たとえば、鍵のレベルによって振れるサイコロの数が決まっている。3レベルの鍵なら3コである。盗賊は自分の特技の数値だけのサイコロをふって、鍵の出したサイの目に勝てばいいのだ。何回勝てばいいのかは、やはりそれぞれの鍵によって決まっている。

ほかにも裂け目を跳び越えたいときはＤＥＦ、ドアを蹴破りたいときはＳＴＲなど、各数値の数だけサイコロを振って判定するわけだ。



物語はこんなふうに

コンピューターゲームのイースには、アドルという主人公がすでにおり、すでに完結したストーリーがある。しかしまったく同じ物語をやっても芸がないし、つまらない。それにテーブルトーク版ではパーティーを組んで行動することが多いので、ひとりで行動していたアドルとは、違った面が出てくるはず。

テーブルトーク版のキャンペーン・シナリオでは、このストーリーに準拠しつつも細かいしかけや謎解きを変え（もちろんダンジョンも書き変える）、コンピューター版を解いた人でも解かない人でも楽しめるようにするつもりだ。大陸にあるプロマロックの港街からエステリアに着くまでが序章で、最終的にはダームの塔でダルク＝ファクトを倒すまでをあつかう。つまり『イースⅠ』の内容を網羅する予定なのである。

ほかに外伝として、まったくオリジナルな内容の短編シナリオを2話ほど用意する。

その他もろもろイッキに紹介

さてそろそろ誌面もつきてきたようなので、残りは駆け足で説明しよう。

①オリジナル設定をふくめ、登場アイテムは五十種以上、モンスターは四十種以上。『イースⅠ』に出てくるすべての街、店、物品、怪物、および主要登場人物はすべてデータ化されている。この本が1冊あれば、エステリアでの冒険は完璧だ！

②背景設定にも納得がいくだけのページをさいた。エステリアに伝わる神話伝承や、エステリアを囲むそのたの世界など、地理的にも歴史的にもアプローチはばっちりだ。

③ゲームとしての独立性も高く、テーブルトークの上級者にも満足してもらえるはず。ゲームシステムだけを取りだして、あなたの好きな世界での冒険につかってもらってもけっこう。

④この1冊は、ただのルールブックではない。初めてテーブルトークＲＰＧをやる人でもよくわかるように、テーブルトークの教則本も兼ねている。もうほかの参考書なんて必要ないのだ！

などなど。ほかにももっとおもしろい点はあるのだが、あとはルールブックを見てのお楽しみ。

これからの展開

ところで、ここまで読んでくれた諸君なら、これから発売されるテーブルトーク版が『イースⅠ』にもとづいていることに（とっくに）気がついているだろう。じゃあⅡやⅢ、そして噂されているⅣなんかは、テーブルトークに移植されないのか？

もーちろん、そんなことはないぞ。

ぼくらはもうすでに、Ⅱの内容を考えている。ズバリ魔法だ！

テーブルトーク版の第2弾では地、水、火、風、心、時の6系列の魔法と、その魔法を使える新職業〝神官〟をフィーチャーしたい。もちろん天空のイースに関する解説や、新しいモンスター、アイテム、そしてシナリオなどもフォローする。マスターキャラ専用の職業として、魔物と魔導士なんかも用意したい（ただし、ルーはマイキャラにできるようにしようかな）。ともかく、楽しみにしててくれたまえ。

えっ？　Ⅲですか？

一応、Ⅲでは〝剣技〟なんかを導入しようかと思ってはいるが……。はは。Ⅲ以降が出るかどうかは、ひとえにみなさんの応援にかかっているのだ。ヨロシク！

ではまた次号。2ヵ月後にこのコーナーでまたおあいしましょう。

〈つづく〉

■ミニミニ用語辞典

Ⅰ　キャラ（Chara.）
登場人物。従来のテーブルトークＲＰＧでは「キャラクター」と呼ばれているもの。テーブルトーク版イースでは、正式用語としても「キャラ」を採用する。

Ⅱ　マスター（Master）
①マイキャラ：プレイヤーが担当するキャラのこと。
②マスターキャラ：マスターが担当するキャラのこと。
③敵キャラ：マスターキャラのなかで、マイキャラと敵対するもの。
④ザコキャラ：敵キャラの中で、比較的弱いもののこと。
⑤ボスキャラ：敵キャラの中で、比較的強いもののこと。

ゲームのホスト。進行役。ひとりいればいい。従来のテーブルトークＲＰＧではゲームマスター（略してＧＭ）と呼ばれていたもの。テーブルトーク版イースでは、正式用語として「マスター」を採用する。

Ⅲ　プレイヤー（Player）
ホスト以外のゲーム参加者。マイキャラをひとりずつ担当し、その役になりきってゲームを遊ぶ。テーブルトーク版イースでは、ひとりから6人までが適当な人数だろう。

Ⅳ　ステイタス（Status）
キャラの能力を表わす数値（ＨＰなど）を、ステイタスと称する。
①ステイタスシート：キャラの状態を記録する用紙。

Ⅴ　クラス（Class）
マイキャラがつくことのできる職業のこと。8種類ある。


暁のヒザンティラ
〈メブ〉と人間が共生関係を営む地で、メブを持てぬカイチスはひとり旅に出た。壮大なスケールで綴る異世界ファンタジーの扉が、いま開かれる。
作 菅 浩江
画 斉藤友子

天空には二つの月があった。
黄金に輝く大きな方をマルクリス、赤茶けた小さな月をメブマリド、という。
マルクリスの周りを、その半分の大きさもないメブマリドが廻っていた。
長楕円軌道を描き、ついては離れ、離れてはつくメブマリド。かつて、その姿は母と子供だと言われ、古代女性崇拝の源であった。しかし、皇帝政治が始まって百年たったこの時代、マルクリスは現皇帝ルカス、メブマリドは皇帝から下賜される人間の朋友〈メブ〉の象徴と定められている。
今日の月の姿は特別。紫紺の空のただ中、幾千の星々を侍らせ、二つの月はぴったり重なり合っていた。
皓々と輝くマルクリスは金色の輪となって、血の色のメブマリドを抱く。
地が騒いでいた。世界のあちこちで狂ったように響く太鼓の音。闇に満ちる夥しい篝火。湧きあがる歓声と、降り注ぐ賛辞。
今夜は、年に一度行われるメブ選びの儀式であった。

「カイチス。夜が明けてからにしたら?」
「いいえ、奥方さま」
少女は、戸口で弱々しく頬笑んだ。茶色の髪を短く切りそろえたごくあたりまえの娘。だが、肩に食い込むのは着替えや食料の入った大きな袋、身軽な洋袴の上に、目の込んだ頭巾つきの外套を羽織り、すっかり旅じたくを整えている。
村長夫人は、肉付きの良い頬に片手をあてて、吐息をついた。頭の上にとまった銀色の小鳥も、不安げに羽ばたいている。彼女は鳥をとまらせるために被っている木の帽子を軽く叩き、鳥を諫めた。
「今、主人は儀式で洞に行っているし、私一人で送り出すなんて。それに夜の街道はいろいろと物騒なのよ」
「はい。でも、みんながメブ選びを終える前に、出ていきたいんです。私と同じ十六歳のみんなが、生涯の友を得て晴れ晴れと洞から出てくる。そういうの見ると、私、ますます性格が歪んじゃいそうな気がするんで」
「そう」
奥方は、カイチスの表情から、もうどうやって止めても無駄だと知った。
「この村からさすらい人を出すのは何年ぶりのことでしょう」
少女は肩をすくめて見せる。
「しかたないです。私はメブをいただけなかったんですから。それに、私、さすらい人になるつもりはないんです」
「荘園に行くのね」
「はい」
頭巾の陰から負けん気の強い瞳が輝いた。
「荘園は遠いわよ。道も判らないし」
「でも、メブを得られない者が物乞いをせずに暮すには、荘園の巫女になることしか。行ってみるしかないですよね」
「カイチス」
夫人は少女の身体を抱きしめ、いたわるように背を叩いた。
「これ、路銀のたしにしなさい。こんなことしかできないけれど」
少女に渡された袋からじゃらりと硬貨の音がした。
「ありがとうございます。あの、できれば……」
カイチスは言いにくそうに身をよじる。
「暖炉からこの角灯に火をもらっていいですか」
「そんなことなら。でもどうして?」
夫人は端の燃えた薪を一本取ると、少女の差し出す小さな角灯に火を移す。
少女は、その手元をじっとみつめ、彼女の問いにはついに答えなかった。
「ありがとうございました。奥方さま」
頭巾を被り直すと、ぺこりと一礼する。
村長宅を辞す少女の背中に、「元気でね」と夫人の声が届いた。
少女はまっすぐ前をみつめたまま、闇の中で薄く笑っている……。

メブとは、人間の生涯の友、人生を司る自らの半身であった。
人々は村によってそれぞれ固有のメブを持ち、それと幸せな共生関係を営んでいる。
メブは動物の鋭い勘で天変地異をまっさきに予見し、泉の場所を嗅ぎ分ける。大型動物のメブを持つ村では夕食を賑わす小動物の肉を欠くことがなかったし、年の内半分を船の上で過ごす海辺の民は、自分たちの魚のメブが漉し採ってくる海中浮遊微生物でパンを作った。
村ごとにさまざまな種のメブがいるのだが、各村のメブが殺しあうことはない。たとえ森の中で違う村のメブ、二尾狐と這兎、または縞鷹と捻蛇が出くわしても。メブと呼ばれるようになった動物たちはお互いを認め、種を超えた会話ができるのだった。
メブは各種類の相当年数、ルカス皇帝の荘園に預けられる。大型の獣では五年かかるものもあったし、カイチスの住む小鳥の村では、生まれたばかりの幼鳥を一年間預けていた。荘園でどのような教育がなされるのかは誰も知らない。しかし、村に戻されたメブは立派な体軀と人間の言語を解する高等知能を持ち、人々の伴侶にふさわしい器になっているのだった。
この世界の子供たちは、十六歳になると荘園から差し戻されてくるメブと対面する。
メブ選びの儀式。その様子はまるで集団見合いだった。気高い表情をした獣が洞の奥で一列に並び、神妙な顔立ちの少年少女を見据える。そして、めがねに適った者を見つけると、その細い足元に擦り寄り、頭を垂れるのだ。
やがて儀式の山場である〈契りの儀式〉が始まり、子供たちはおとなへの一歩を踏み出す。
全知全能のメブ。そしてそれを授けてくださるルカス皇帝。
メブ選びの夜、それらの名は畏敬を込めて何千回も唱和される。
カイチスは、街道へは向かわずに村の裏手に出ていた。
風に乗って打ち鳴らされる太鼓の音が聞こえる。少女はその音に引き寄せられるように、メブ選びの行われている洞へ向かった。
小さな二つの山が合わさった谷間に、儀式の洞はあった。
旅仕度の少女は、山の急な斜面に生えた藪の中から、篝火に赤く彩られた洞の入り口を見下ろした。
洞は両側からも内部からも炎で照らされ、昼へと続く隧道のように明るい。

著者近況



菅 浩江(すがひろえ)
初の連載で緊張してマス。コンピュータの配置も変え、仕事環境は万全。あとはモデムをつなぎ替えて……アレ? と、とにかく、斉藤友子さんの色っぽいイラストに助けてもらいながら頑張ります♥



斉藤友子(さいとうともこ)
現在サンフランシスコから里帰り中。姉夫婦宅の、しょーこ(猫)とたわむれる日々を過ごす。本業はアメコミのレタラー(写植を手書きするよーな仕事)。ダンナはゲーム&マンガおたくのトーレン・スミス。

入り口には儀式の終了を待ちわびる村人たちが待っていた。

おとなはみんな自分のメブをとまらせるための木の帽子を被り、手に花を持っている。帽子の上で、メブはまるで飾り物のように羽をたたんでいた。いい声で鳴く小鳥たちは、新しい仲間が洞から出てくる時にどんな旋律で囀ろうかと考えているのである。

美声のメブたちと共に歌う小さな子供たちも、紅潮した顔で群れていた。

まだメブを持たない年少の者の躰は、おとなたちと大きく異なっている。子供たちは鳥に似ていた。躰一面に白く輝く羽毛が生え、中には長い風切り羽を脇に垂らした少女もいる。胸の筋肉は翼を動かせるほどに発達し、大きく前に迫り出していた。飛び上がるとふわりと浮くのは、骨すら鳥を摸して中空になっていて、体重が軽いため。

カイチスは、かつて自分の頭を撫でた村人たちのことを思い出した。

「ああ、この子の羽根は立派だよ」

「このまま大きくなってくれれば、ルカス皇帝へお知らせできるねえ」

しかしその変化は幼少期だけのもの。長ずるにつれ、羽根は抜け、ただの人間になっていく。そして鳥の特徴を完全に失くしてしまう頃、自分のメブを得る……。

カイチスは角灯に覆いをかけ、儀式の場所から炎を隠した。湿った藪の中に腰をおろして、だんだんとざわめきを強めていく洞を見守る。

どうやら中では〈契りの儀式〉が終わったようだった。

メブが主の足元に頭を垂れてからの〈契り〉がどういうものなのか、子供には知らされないことになっている。

メブ選びに参加できない自分は、それがどんな儀式なのかきっと一生知らないままなんだろう。

「ふんだ。どうせ私はひねくれてるわよ。見ないって言って飛び出して、こうしてこっそり来てるんだものね」

カイチスの顔に自嘲の笑みが広がる。

羨ましいわけじゃないわ。そんなわけじゃ……。

彼女は傍らの藪の葉っぱを手荒くちぎった。

どっと歓声が谷に谺する。メブが囀り、子供たちが歌いだした。

下草の上で、カイチスは身を乗り出す。

真新しい帽子を被った一群が洞から歩み出てきた。誇らしげに胸を張り、鳥と子供の合唱を浴びて。

「ミン、キーマリス……ツッタ……」

カイチスの口から幼な馴染みの名前が漏れた。小柄なミンは青いメブを、キーマリスは灰色、ツッタは紅玉のような鳥を頭にとまらせている。

小さい時には仲の良かった友達であった。一緒に遊び、一緒に怒られた友人たちだった。しかし、もう彼らは自分と違うところへ行ってしまった。〈契りの儀式〉の詳細を知り、自分には決して得られないメブを従えて……。

「さよなら、みんな」

カイチスは唇を噛んだ。

そして立ち上がり、角灯を手に提げる。

その炎は、追放される少女が小鳥の村からたった一つもらえた「暖かいもの」だった。優しい村長夫人も、人々に誹られてまでは自分を庇ってくれなかった。明日の朝になってみんなは自分がいないことに気づくだろうが、ほっと安堵の息を吐くことはあっても、誰も心配はしてくれないだろう。

カイチスを引き留めるものは、外套の裾に絡みつく藪だけであった。

少女の育った鳥の村は、幾つかの小さな山が重なる谷あいに位置している。本街道に出るまでは、樹木が暗黒の梢を差しかける森の中を歩かねばならない。

角灯の揺れる明かりは、瘤のあるごつごつした幹や幽鬼の腕のようにねじくれた枝を歪んだ影と共に映しだす。

カイチスは外套の裾をからげ、襟元を固く合わせて足早に進んだ。

メブを持たない彼女が夜の森を行く。それはたいへん危ないことだったのだ。小鳥さえいれば、臆病な動物の常として備わった鋭い感覚で、危険を未然に察知してくれる。猛獣に出会っても、それがどこかの村のメブならば、小鳥は低く囀って対話し、穏やかに腰を折って別れることもできるのだ。

カイチスは真っ裸で放り出されているような頼りない気分だった。いつしか息は弾み、小走りになっている。なんとか早く平地に出て視界を確保しなければ。こんな込み入った木々の中では、すぐ横の木の陰に何が潜んでいても気がつかない。

立ち並ぶ木々の狭間から、ようやく野原の切れ端が見えた時、カイチスは大きく吐息を吐き出した。

不意に木々が途切れ、森を抜けた少女の頬を冷たい夜風が撫でていく。

「よかった」

カイチスはやっと表情を緩めて空を仰いだ。マルクリスとメブマリドの合の月。それは赤い虹彩を持つ天界の金の瞳のように、ひらけた空にぽっかりと浮かんでいた。

野原は月の光を浴び、深緑に沈んでいる。その先、たわめた布のような丘の起伏に延びる一条の白い筋は、数多の村へと続く本街道だ。

足首の高さでざわめく草を踏んで、さあ、あそこまで駆けていこう、と思った時。

背後の森陰から、低い唸り声が聞こえた。

カイチスの足がびくっと止まる。

跳山猫だ。密やかな足音とぐるぐる響く声。間違いない。牙があって狂暴で、ばね仕掛けのように跳ぶ肉食動物。

狙われている……。

上着の下を冷たい汗が伝い落ちた。急に動けば後ろから鋭い爪が襲うだろう。かといって振り向いてどうこうできる相手ではない。

カイチスは目前の草原を睨んだまま、身動きが取れなくなった。全身に脂汗が浮かび、角灯を持つ手が滑る。

そうだ。角灯だ。

ざん、草を蹴る音が聞こえた。跳山猫は少女の頭を狙って前足から跳びかかる。

カイチスは思いっきり腕を振って、音の方角へ角灯を投げた。飛んでいく炎が、一瞬、その獣の姿をくっきりと浮かび上がらせる。瑪瑙のような瞳と象牙のような長い牙が光った。

獣はしなやかに身をひねって角灯を避ける。とすんと軽く着地した獣の横で、角灯から赤い舌が伸び、下草に火が広がった。

山猫はカイチスが期待したほどには炎を怖がらなかった。ゆっくりと横歩きして躰を遠ざけると、そのまま背を丸めて今度こそ遅い夕飯にありつこうとしている。

ああ、もうだめだ。

カイチスの心に恐怖よりも悔しさが広がった。荘園に行く、さすらい人にはならない、そう言い切った自分が、こんなに村に近いところで死んでしまうなんて。自分の死骸を見つけた村人たちはどういって嘲るだろう、と。

跳山猫が身を沈めて力を貯めこんだ。

カイチスは頭巾の下でぐっと目を閉じる。

しかし、彼女を襲ったのは獣の爪や牙ではなかった。

耳をつんざくような鋭い金属音。

はっと振り返ると、街道の方角から二つの人影が何かをうち鳴らしながら走ってくるのが見えた。

人影は男のようだった。それぞれに二振



りの長剣を持ち、頭上でそれを叩き合わせている。長い剣は打たれる度にぎぃんと唸った。

やかましく鳴らされる剣と男たちの脅しの声。

山猫は、刹那、瞳に逡巡の色を見せたが、彼らが容赦なく近づいてくるのを認めると、悔しげに後ずさりを始めた。

「おおい、大丈夫か」

安否を訊ねる人の声のたくましさよ。

「た、すかったぁ」

カイチスはぺたんと草地に尻餅をついた。

「危ないところだったな」

顎の尖った、どこかしら鼠のような顔立ちの男が優しく少女の腕を執った。

「角灯が揺れてたんで、人だなあ、って言ってたら、あの炎だろ。こりゃ何かあったなって思って。いや、よかった」

もう一人、濃い髭を生やした男は長靴で角灯の火を踏み消している。

炎の照り返しで赤く染まった顔は、年の頃四十歳くらい。カイチスの腕を執っている男もそう変わらない年齢だろう。二人とも旅慣れた様子で、長靴も外套も汚れ方に年期が入っている。

鼠顔の男は、

「で、こんな夜中にメブを連れずに、どうしたんだ」

と訊ねた。

「私……荘園に行くの」

「ほお」

男の顔に哀れみが滲む。

「追放者か」

「ええ」

「ちょうどいいや。俺たちも自慢じゃないがさすらい人同然の身だ。よかったら荘園まで一緒に行こう」

カイチスの顔がぱっと輝く。

「荘園への道をご存じなの？」

「知っているも何も……。ああ、ようやく火が消えたな。さあ、話は道々、だ」

男はそう言って彼女を引き起こした。

鼠顔の男はジュイといい、髭の男はリガドといった。

二人はやはりメブを持たず、行商人として生活をたてている。ちょうど品物もほとんど売れ、街道を戻って街へ仕入れに行く途中らしい。彼らは、大の男がメブ連れでないとなにかと人の目につくというので、昼は眠り、夜に移動をしているのだった。

私もそういう野獣のような生き方をしなくてはならないのだろうか、とカイチスはぞっとしたが、幸い二人の男は荘園の位置を知っていると言う。旅の間少し辛抱すれば、すぐにルカス皇帝のお膝元で暮らせるようになるだろう。

二人はとても親切だった。最初の夜、彼女が歩くことに慣れていないのを見て取ると、街道から少しはずれた草むらに火を熾し、野宿させてくれた。干し肉を入れた温かなスープとラウの粉で作った麺麭を食べさせてくれたし、寡黙なリガドは無言で寝袋を差し出した。

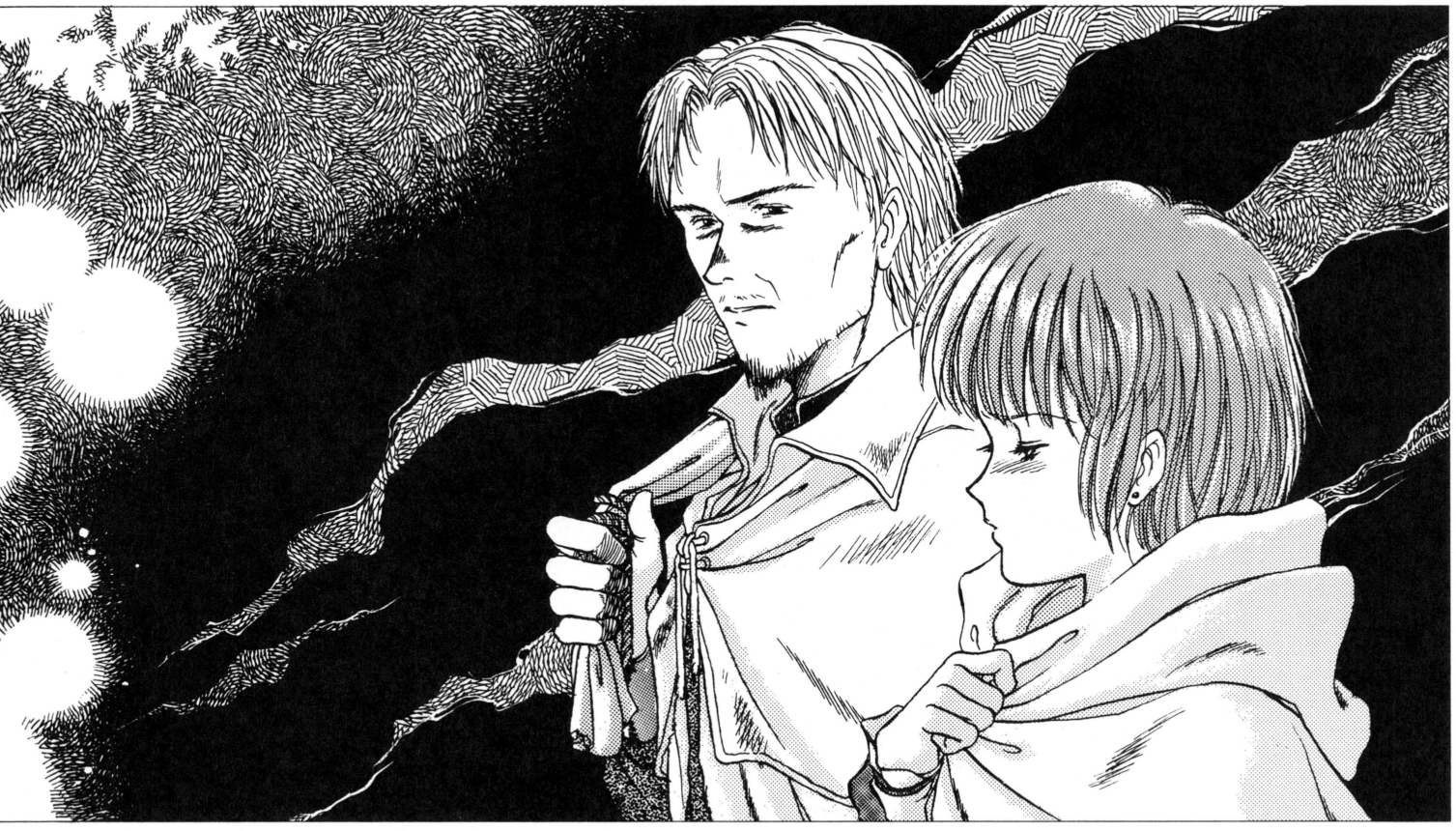
見知らぬ男と一緒に眠る。年頃の少女は少なからず緊張したが、ジュイがくだけた話しぶりであれやこれやと相手をしてくれるうちに、ことんと眠りについてしまった。

次に目を開いた時には、すでに陽は天頂をすぎていて、いままで早寝早起きだったカイチスはなんだか悪いことをしたような気持ちになった。

「なに、いいんだよ。この気ままさが俺たちの生きざまってわけさ」

ジュイは歳に似合わない片目つむりの表情で言う。

白い石を敷き詰めた街道に戻った一行は、カイチスの歩に合わせてのんびりと進



んだ。リガドが先頭に立ち、カイチスとジュイが並んで歩く。街道とはいえ、ここはまだずいぶんと田舎。時折、近郊の農夫の姿を見るだけで、すれ違う人もない寂しい道だった。

「今晩は森を抜ける。少し深いかな。一晩歩き詰めれば明け方には抜けるだろう。そうしたら道を行く人の姿がぐっと増える。そして明日の夜にはカナンの街さ」

「そこに荘園があるの？」

ジュイは、いやいや、と首を振った。

「カナンはただの小さな街だよ。嬢ちゃん、本当になんにも知らないんだなあ」

カイチスは恥じてうつむく。

「そうなの。いままで一度も村を出なかったの。私だけじゃないわ。小鳥の村はほとんどが自給自足だし、メブになる幼鳥もルカス様の配下の方々が集めに来てくれるの。だからカナンの街のことも、荘園の場所も知らなくって。あなたたちに会えてほんとによかったわ」

「そうかそうか。でも安心しな。街で品物を仕入れたら、そっちの方へ行ってやるから」

「ありがと。ほんとに親切にしてもらっちゃって。何かお礼ができればいいんだけど」

「いいよいいよ」

ジュイはくるりとカイチスの後ろにまわってぽんぽんと彼女の背を叩いた。

「これも何かの縁ってもんだからな。なに、俺たちにしてみりゃ、自慢の姪っ子をルカス様のところへ連れて行くみたいなもんだ。嬢ちゃんみたいに素直でかわいい娘を、メブの荘園へ案内できるなんて、なんだか誇らしいような感じだよ。きっと人も羨むような立派な巫女になるだろうなあ」

ジュイは、カイチスが巫女になった姿でも思い浮かべたのか、彼女の全身を観察して目を細めている。そんなふうにじろじろ見られたことのない少女は頬を染めた。

「……で」

と、ジュイが続ける。

「嬢ちゃんはどうして追放されたんだい。いや、別に無理にとは言わないが。荘園に上がるためにはいろいろと手続きがいるんだ。これこれという娘が巫女になりたいって言ってますっていう具合に皇帝陛下に申し込まなくちゃ。その時に経歴ってのがいるんだよ」

「そんな面倒くさいものが。むつかしい手続きなの」

ジュイはひょいっと肩をすくめた。

「いやなに。簡単さ。でもルカス皇帝のお傍で、みんなの大切なメブを預かる巫女になるんだ。巫女はメブを持たない者と決まっているが、その理由が、例えば大罪を犯しているとか、躰の具合が悪いからってんじゃ、皇帝陛下もご心配だろう？　そういう仔細を調べるためのものなんだよ」

「それなら」

カイチスはほっとしたように答えた。

「私、大丈夫だと思う。躰も元気がとりえみたいなもんだし、罪も……」

ふっと少女の眉が曇った。

「どうした」

ジュイが顔を覗きこむ。カイチスは言い澱んでいた。

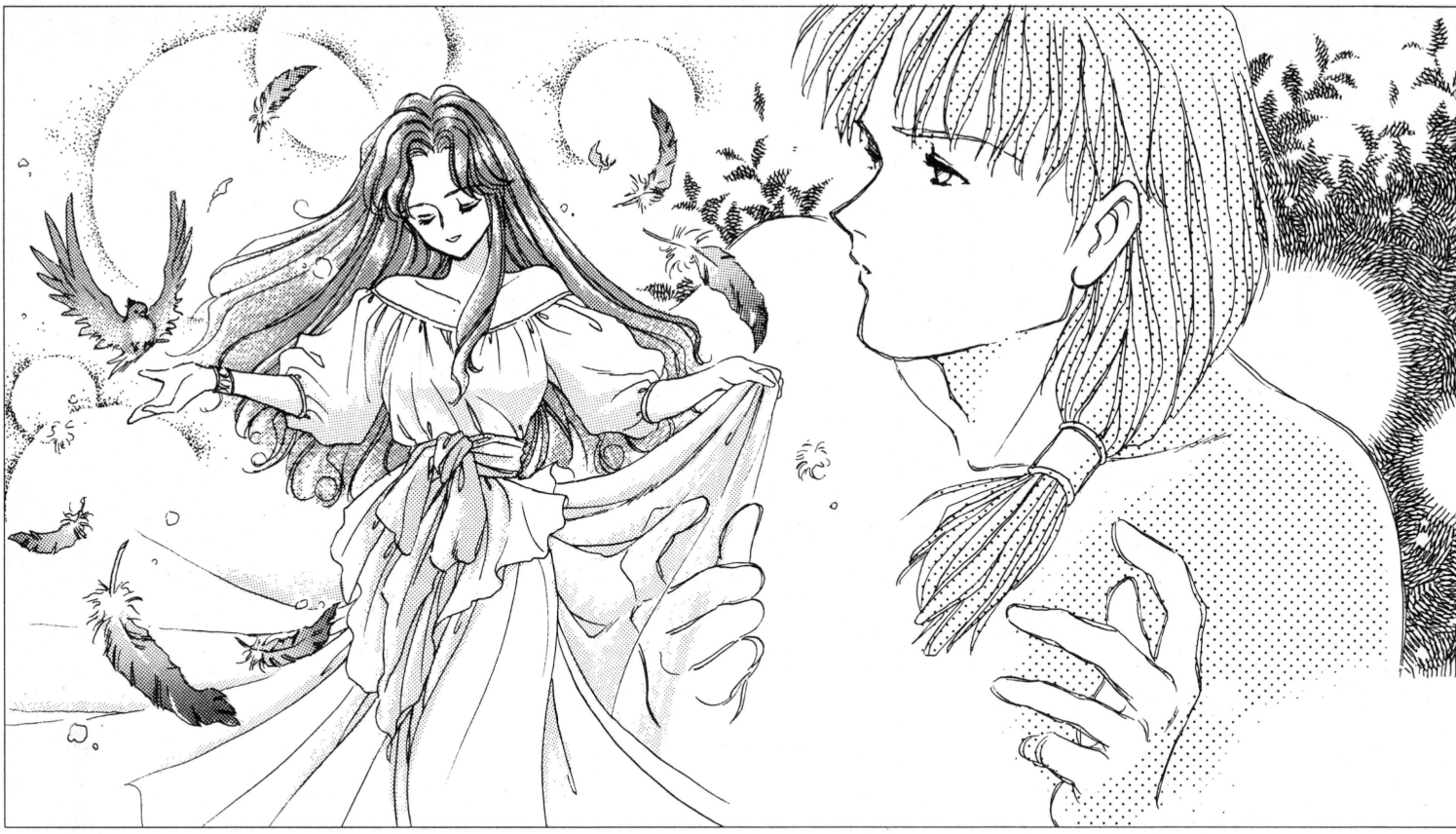
「私は罪を犯してなんかないけど。でも、兄さんが」

「やれやれ、追放されたってのは兄さんのせいなのかい」

かわいそうになあ、とジュイはまたカイチスの背を叩く。彼の仕草はだんだんと馴れ馴れしくなっていた。よほど自分を気に入ってくれたのだろう。

カイチスは、その優しさにほだされて、ぽつぽつと追放の身となった理由を話しはじめた。

「兄さんは、メブの言葉に逆らって、自



分の意志で妻を娶ろうとしたの」

「ふえっ！」

男が目を剝いた。前を行くリガドも驚いて振り返る。

「そりゃ大変だ。メブなしの俺たちにゃ大きなことは言えないが、メブの言うことをきかないってことは、ルカス皇帝陛下に逆らうようなもんなんだろ？」

ジュイは明らかにうろたえていた。メブに逆らっての自由恋愛。それは、耳にしただけで大の男が慌ててしまうほど、大それたことだったのだ。

人間の朋友、メブは主人の結婚にも力を貸す。いや、それは命令と言ってもよかった。

メブは彼らよりも自然のしくみをよく知っている。どの男女の組み合わせが、より良い子供を成すのかを調べ、彼らの仲人によって夫婦が定められるのだ。

自由恋愛という言葉は伝説の彼方に去ってしまった。人々は友情を知っていても恋は知らない。しかし、ごくたまに、愛情という言葉を身をもって知ってしまう悲劇の若者たちがいた。

カイチスの四つ違いの兄もそうだった。彼は二年前、夫の決まっていた少女に恋をした。少女の身体は鳥のように細く、彼女のメブも、それが定めていた夫も優秀だった。

人がメブの躰に近づくことは、ルカス皇帝の希望である。頭脳の優れた人間が、各種の動物たちの特徴をも兼ね備えたならば、生活はもっと豊かに、神経はもっと鋭敏になるだろう、と。そして各村の人々は、その神の言葉にも似た意志表示を自分たちがどれだけ叶えられたかを、嬉々として皇帝に報告する。優れた資質を持ち、思春期になってもメブの特徴を失わなかった者を、ルカス皇帝陛下に侍従として差し出すのである。

兄の想い人は残念ながら羽根も抜け、空を飛ぶこともできなかったが、彼女の子供こそ、きっと空をゆく鳥人になれるだろう、と人々は噂していた。そうすればやっとこの村からも侍従を差し出せる。彼女は人々の希望の星だったのである。

カイチスの兄はその星を得ようとしてもがいた。世の中全てが彼女を守る壁となっている。少女に近づこうとすると彼のメブさえ激しく鳴き喚き、人も皇帝陛下に背くような真似はするな、と諭した。

兄は煩悶した。それはまだ十二歳のカイチスには想像できない苦しみだった。

少女のほうは恋愛感情を知らず、兄に対しても煮えきらない態度である。ただ、彼女と彼女の許嫁のメブは、第二者の介入を快く思わず、近づく兄の髪をひっぱり、羽根を膨らまして威嚇した。

ある夜。カイチスは遠くで聞こえる悲鳴で目覚ました。それは女のもので、嫋々と長く響く。

寝室に兄の姿がないのを知った父と母は、カイチスに待っていなさいとの言葉を残して家を飛び出した。

次々と灯される家々の明かりで窓の外が赤く燃える。罵声と悲鳴が交互に錯綜し、争いの物音が飛び込んでくる。カイチスは毛布を被ってただぶるぶると震えていた。

カイチスがことの次第を知ったのは、翌日青い顔をして訊ねてきた村長夫人の言葉からだった。

恋に囚われた兄は、仲を邪魔する彼女のメブを殺したのだった。

怒り狂ったのは兄自身のメブ。荘園でメブとなった生き物は、皇帝の密接な下僕である。小鳥に近い子孫を、との皇帝の命に逆らう者は、たとえ自分の主であっても許さなかった。

主人たる人間とそのメブとの争い。それはあるまじき光景だった。親としてはこれ以上の恥はない。止めに入ったカイ

チスの両親、そして彼らのメブもみるみる諍いの輪に呑まれた。

朝方、兄は全身をついばみ尽くされた無残な姿で息絶えた。そして兄のメブも首を折った形で蹲る。かつて両親の帽子の上で優しく歌っていたメブは狂ったように飛び回り、いずこかに去った。そして父はその時の怪我がもとで三日後に亡くなり、目の玉をえぐられた母は、そのさらに六日後、息子の罪を嘆きながら川へ身を投げた。

残されたカイチスは、彼女自身に罪はないことから、十六歳になるまで村預かりにすると決められた。

カイチスは、件の少女が、新しいメブとへいま一度の契り〉の儀式を済ませ何事もなかったかのように許嫁と結婚するのを知って、唇を噛んだ。兄の想いは、両親の命はいったい何だったのか……。

躰中で不満を表わす少女を、人々は白い眼で見た。あの兄の血が流れているという恐れの気持ちもある。

十三の少女にはおぼろげながら判っていた。どんなに激しく争ったとしても、兄と両親がたった三羽の小鳥に殺されてしまうわけがない。きっと村中のメブが、ルカス皇帝のご意志に逆らう者め、と襲いかかったのだろう。もしかしたら、その中には嘴ではなく人間の腕も加わっていたかも知れないのだ。

村長はみんなの気持ちを汲み、決定を下した。

同じ歳の友達がメブ選びの儀式を行なうその日、彼女は追放される、と。

「へえ。そりゃ災難だったな」

災難、と言ったジュイを、カイチスは激しく睨んだ。

「兄さんは苦しんでいたのよ。どうして自分は相手の決まった女の人を好きになってしまったのかって。どうして皇帝陛下やメブたちは好きでたまらない人と添わせてくれないのかって。だから私は確かめに行くの。荘園の巫女になって、メブというものがどうやって育つのかしっかり見てやるの」

「で、嬢ちゃんは、好きだの嫌いだのってのが判るのかい？」

ジュイはいやらしく笑いながら訊く。

「判らないわ。でも……正直言うとね、憧れてる。おとなしかった兄さんを狂わせた、その熱さみたいなものにね。私はメブを得られなかった。ということは、自分で自分の伴侶を選べるってことでしょう。巫女が結婚できるかどうか知らないけど、私、兄さんが羨むような恋っていうのをしようと思うの」

「なるほどねえ」

ジュイは尖った顎を揉みながら首を振った。

「まあ、こういう言い方はなんだが、メブをもらえないということが嬢ちゃんの非でなくてよかったな。嬢ちゃんはどんな御座に出しても恥ずかしくない娘だ」

彼は、おい、とリガドを呼んだ。

「聞いての通りだ。早速つなぎをつけてくれ」

リガドは表情の読めない髭だらけの顔でこくんと頷くと、大またで歩きだした。

「つなぎって？」

「さっきも言っただろう？　巫女になるには申し込みがいるんだ。嬢ちゃんの苦労を聞いて、俺、かわいそうで。早く手続きをしてやろうと思ってな」

にっこり笑いかける男。カイチスは感激した。

「ほんとうに。ほんとうにありがと」

ジュイは、いやなに、と呟き、今にも感涙をこぼしそうな少女の肩を、また、慣れた調子で叩いた。

メブマリドの動きは早い。二日前はぴったりとマルクリスに重なっていたのに、今夜はもうその黄金の腕から逃れ、ただ一人、黒い空に漂っている。これより、赤の月メブマリドは長楕円の一人旅を続けるのだ。そして、主人に呼び戻されるメブのように舞い戻り、マルクリスの向こうに隠れるのは七十五日先。

その頃には荘園にいられるわね、とカイチスは木々の間から垣間見える月に向かって頬笑んだ。

日が暮れる前、カイチスとジュイは森へ入っていた。そこを抜けるとカナンの街だという、かの広い森である。

確かに、歩いても歩いても樹木の途切れない広大な森林であったが、一本一本の間隔は小鳥の村の時よりも広い。金色の盆のようなマルクリスは常に枝を通して光を投げかけていた。角灯の明かりが要らないくらいだ。それに今度は叔父のように頼もしい男がついている。ジュイはとめどなく軽口をきき、夜の行軍を楽しいものにしてくれていた。

「ここらで一服しようか」

ジュイが腰の二振りの剣をはずして言う。カイチスになんの文句もあるはずはなかった。歩き詰めでもう脚が棒のようだ。

積み重なった落ち葉をうまくよけて、男は焚き火を始める。めらめらと燃え盛る炎の向こうを見て、カイチスはあっと声をあげた。

「ここ、分かれ道になってるのね。街道って一本道だとばかり思ってたのに」

「そうだなあ」

ジュイは茶を淹れながら気のない返事をする。

「運命の分かれ道ってことかもなあ」

「え？」

少女の茶色の瞳が見開かれた。焚き火の生む影がジュイの顔の上で生き物のように蠢く。さきほどまで冗談を言っていた男の顔ではなかった。

カイチスは急に息苦しさを覚えて、外套の頭巾をずり下げる。

「ど、どうしたの、ジュイさん」

その時、

「ジュイ」

と、知らない声が男の名を呼んだ。近くの茂みががさりと揺れる。カイチスはびくんと飛び上がった。

木陰から出てきたのは、リガドと、知らない男だった。男は派手派手しい花柄の服を着て、下卑た笑いを浮かべている。

「こちらのお嬢さんがそうかい」

男は遠慮のない視線でカイチスを値踏みした。少女は男のがらの悪さにたじろぐ。

「あ、あなたが荘園の？」

男は一瞬、ぴたりとカイチスの顔をみつめ、次の瞬間、弾かれたように高笑いをした。

「はっはっはあ。そうさ。俺は確かに荘園への案内人だよ。ただし、その荘園はメブを育てるところじゃねえ。男の楽しみを育てるところさ。お前みたいな若い女が、メブに寄り添う巫女さんみたいに男にかしずくんだよ」

「どっ、どういうことなの！」

カイチスはジュイに迫ったが、彼は小ずるそうな笑みを浮かべただけだった。

「リガドさん！」

髭の男も、うっそりと立ったままだ。

カイチスは、膝が砕けそうになるのを必死でこらえた。

「あなたたち、私をだましたのね」

下品な男が唇を歪めた。

「おいジュイ。なかなか勇ましいお嬢さんだな」

「でも正真正銘の生娘ですぜ。目を引く美人ってわけでもないが、肩の肉なんかぱんと張ってて、食べ頃だ」

少女の躰に悪寒が走った。なんども自分の肩を叩いていたのは、慰めてくれていたわけではないのだ。

「それに、メブを持たないっていっても

別に躰が悪いわけじゃない。ちょっと訳ありだが、男の相手をするには関係ないことで。いや、むしろ、波乱万丈の過去を知ってるってのは、これからの仕事にはいいかもな。きっと打たれ強いだろうし」

身の上話しを聞きたがったのも、そういう理由だったのだ。

カイチスは、だっ、と駆け出した。駆け出したつもりだった。しかし、彼女の腕は外套ごとリガドに掴まれている。

「放してえっ！」

カイチスは自分の愚かさを呪った。もっと気をつければよかったのだ。メブを持たず、夜に旅する手ぶらの男たち。それは、強盗や女を売り買いする女衒が、その素行の悪さからメブを与えられずにいる姿そのものではないか。跳山猫から助けてもらい、なにかと親切にしてもらったことで、警戒の気持ちを忘れてしまっていたのだ。

ジュイと男は喚き散らすカイチスに背を向け、はやくも身請けの金勘定を始めている。

「嘘つき！　悪党！　人さらい！」

ジュイが振り返って、ちっと舌打ちする。

「ちょっとうるさすぎるぞ、リガド」

髭の男は、うむ、と頷くと、拳を固めてカイチスの腹に一発食らわせた。少女はぐっと唸って二つ折りになる。胃の中のものが込み上げ、彼女は激しく嘔吐した。吐いたものが外套にかかり、つんとした酸の匂いを発する。

「ちくしょう」

痛みと悔しさで涙が溢れた。

このまま売られるしかないんだろうか。

商談がついたらしい二人の男が近づく。ジュイは手に縄を持っていた。

「嬢ちゃん、カナンの方へ行けなくて残念だったな。あんたはこの運命の分かれ道を通って暗い暗ぁいところへ堕ちていくんだ」

「嫌よ」

カイチスはもがいた。手足をばたばたさせ、リガドの足の甲を踏む。

ジュイはカイチスの顎に手をかけ、くいと上を向かせた。

「何も暴れることはないよ。嬢ちゃんは熱い恋ってのをしたいんだろ。娼婦になればいくらでもそういう経験ができるさ。最初は嫌だ嫌だと思うだろうけど、なに、しばらく経てば……」

ぺっと吐いた唾が見事にジュイの顔にかかった。

「このアマ」

頬を打たれたカイチスの口に血の味が広がる。唇から流れる紅が、顎を伝い、胸元にてんてんと落ちた。

それでもカイチスは諦めなかった。縄をかけられまいとして頑張る。自分に触れるもの全てに蹴りを入れ、殴り、爪をたてた。しかしその度に、少女が加えた数倍の力で反撃がなされる。

ついに縄が手首を噛んだ。

「いや――っ！」

力一杯叫ぶ。

その時、彼女は視界を横切る煌めく金を見た気がした。

何……？

「うわああっ」

今度叫んだのはジュイだった。

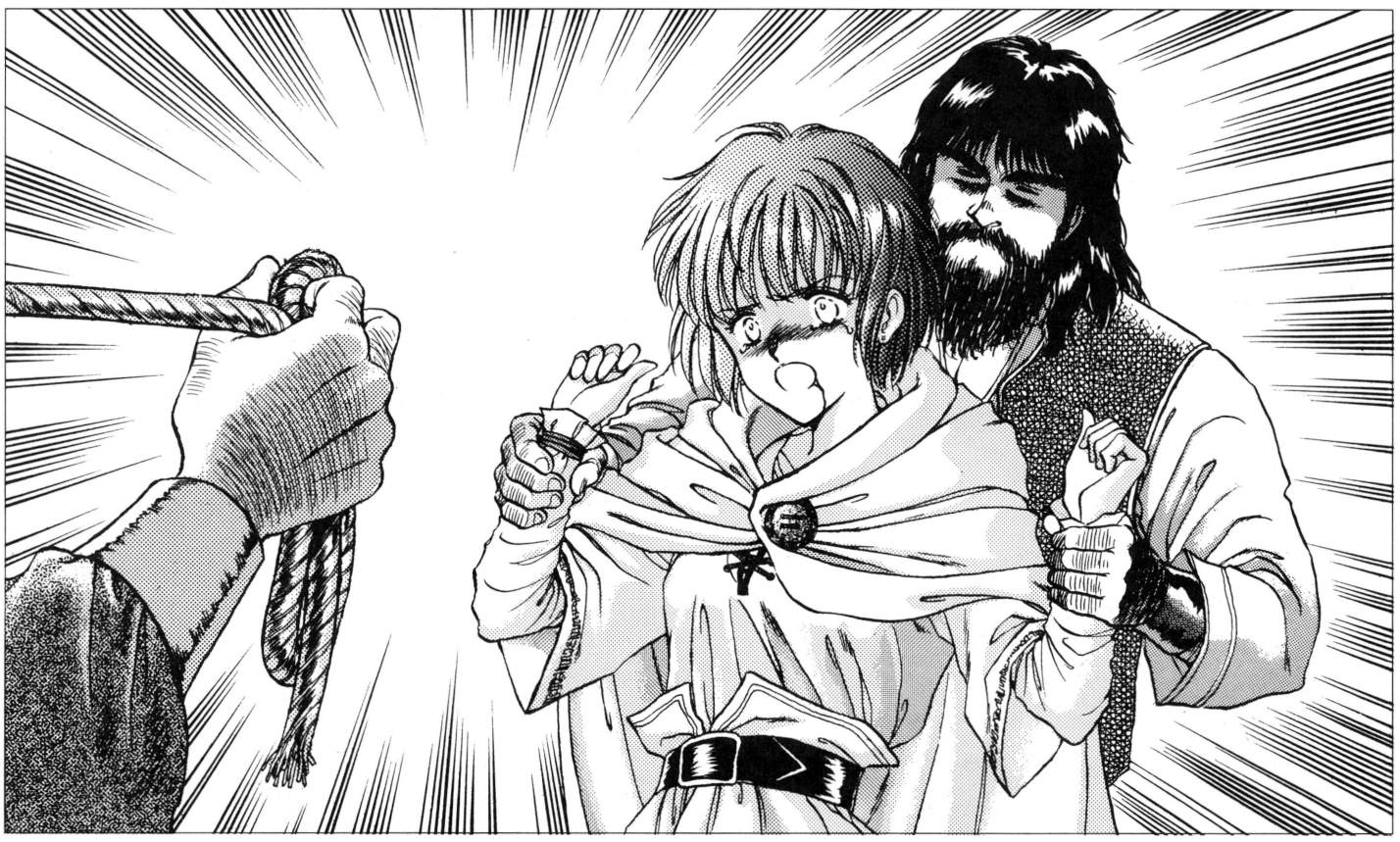
「なんだ、こいつ……このぉっ」

男に覆いかぶさっているのは、何だろう。金色の雲？

いや違う。鳥だ。

金色の大きな鳥。なんという大きさ、なんという金色……。ようやくうっすらと明け始めた朝の大気の中で、翼の隅々までが光り輝いている。人の腕ほどもある翼がばさりばさりと音をたててうち振られるたび、まるで金の粉が撒き散らされるよう。

カイチスはあっけにとられてしまった。



背後のリガドが身動きしないのも、きっと同じようにその鳥に目を奪われているからだろう。

「この！」

ようやく気を取り直した花柄服の男が、懐から刃物をとりだした。

大きくふりかぶって鳥を刺そうとする。

しかし、それも成らなかった。

甲高い笛の音のような風切り音。

男の刃物は、あえなく手から弾かれた。

武器を奪った矢は、男の後ろの木に小気味よく突き刺さった。びぃんと震える矢羽根は、かの鳥の翼と同じ金色……。

「ディエル、もういい」

一同は声のする方に首を向けた。さしそめる朝日がまぶしい。目を細めると、木立の中、ゆっくりと近づいてくる人影が見える。

ジュイに立ち向かっていた金の鳥は、その長身の人物の方へ一羽ばたきで飛び帰った。そしてその者の肩の上で翼をたたみ、細く長い首を従順に曲げる。

その者の姿は、逆光で定かには見えない。が、足元まで垂れかかった長い外套を身につけ、左手には弓を持っていた。

その人は慌てず騒がず、ゆったりと外套の裾をなびかせながら近づいてくる。

「せっかく美しい朝だというのに。物騒だな」

「女……か？」

声を聞いてジュイが唇の端を吊り上げた。低く、揺るぎない声であったけれど、それは確かに女性の喉から発せられたもの。

彼女は毅然としたまま、さらに歩を進める。

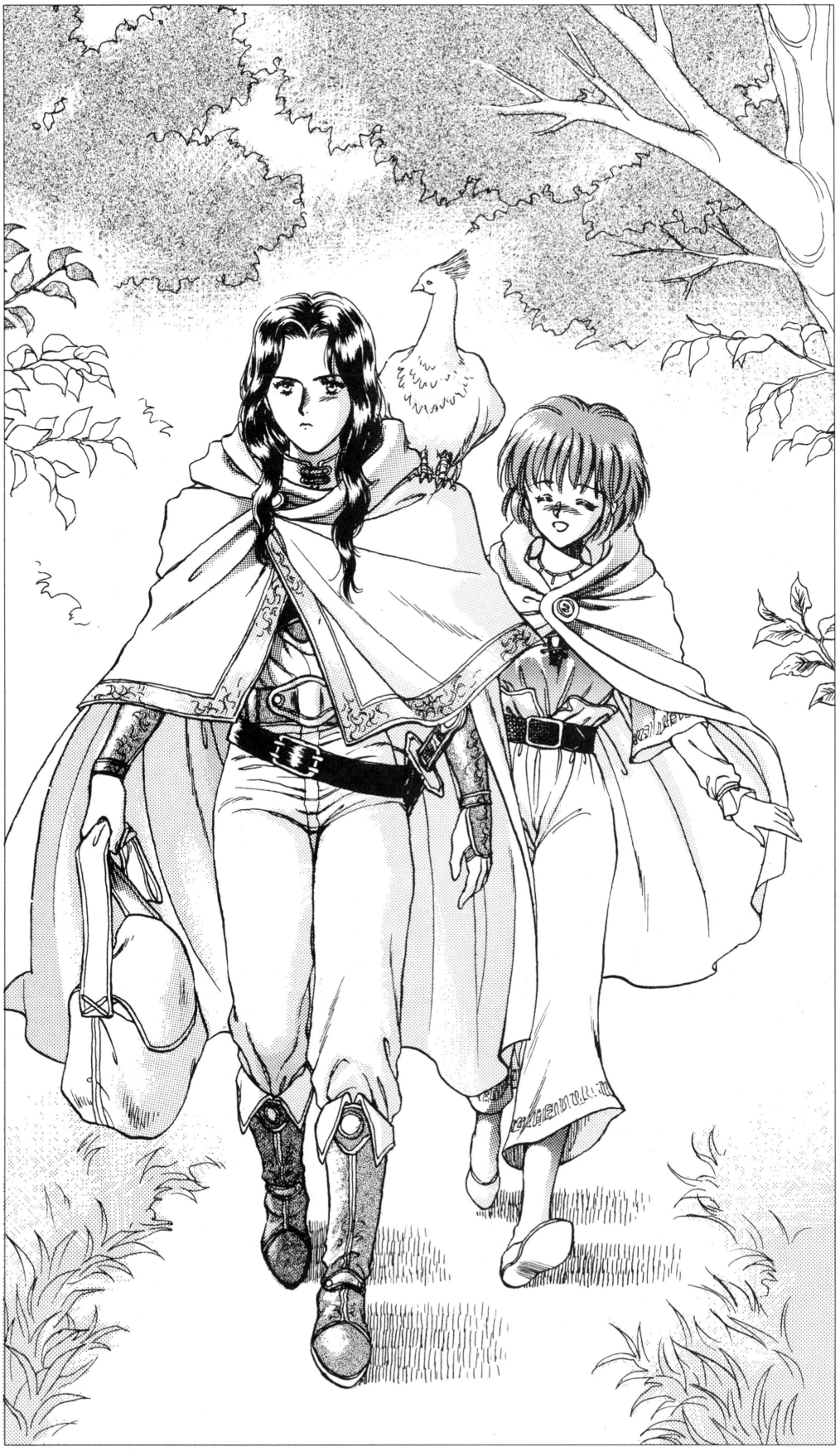
「お前たち、野盗だか女衒だか知らないが、見つけてしまったものはしかたがない。運が悪いと思って、その子を放してやるんだな」

「へっ、しゃらくせえ」

女買いの男が、ジュイの差し出す長剣



を手に執った。
「いくら男言葉を使ってもしょせん女だ。ちょっとでかいが、お前もついでに売っ払ってやる」
ジュイももう一本の剣を身構えていた。二人の男は、まるで掛け声をかけたかのように、同じ動作で女に斬りかかる。
カイチスは、その一瞬を、時間が止まってしまったように感じた。
大の男が二人がかりで突進してくるというのに、彼女は落ち着き払っている。肩の鳥さえ、心得た様子で静かに浮かび上がった。
彼女の右手がすっと肩へ伸びる。外套の下、背に負うた黄箙から抜き取られたのは二本の矢。弓弦につがえる動作は見えなかった。女は、まるで力を入れていないかのように軽く弓をひくと、続けざまにそれを放つ。
男たちは、どおっと後ろざまに倒れた。胸に突き立つ矢、その金色の矢羽根が殺人の場に似合わぬほど美しく光る。
目の前で仲間を殺されたリガドは、押さえ込んでいたカイチスをぐいと投げ飛ばした。
「きゃ」
少女はふっ飛んで木の幹でしたたかに背中を打つ。
リガドは躰の前で手を交差させると、腰の両側に佩いていた長剣を一気に抜き放った。
三歩ほどで、もはや矢を撃てないところまで間合いを詰める。
女の右手が自分の剣の柄にかかった。
しかしリガドの切っ先はもう目の前。
間に合わないわ……。
カイチスは目を閉じることも忘れていた。
リガドが、ごおっ、と叫えた。初めて聞く彼の声である。
ふっと女の躰が沈む。右脚が大きく一歩踏み出された。勢いついていた男の剣は、彼女の頭の上を過ぎた。
刃先の下を潜った女は、そのまま右脚に体重を乗せた。そして、剣を抜く動作のついで、とばかりに、リガドの腹を真一文字に薙ぎ払う。
ばっと散る血しぶき。
リガドは、斬られたままの姿勢で、お、お、と唸っている。
女がするりと躰をかわした。髭の男は、その瞬間、赤い霧のような血を吐いて丸太のように倒れる。
カイチスは、ぼおっとした頭で、まるで舞踊のようだ、と思った。矢を放つ時のぴんと伸びた背筋、剣をさばくなめらかな動作。藍色の外套は足元で翻り、長い黒髪はしなやかな背中で跳ね……。それらは、人を殺している、というより、冷酷で美しい踊りのように見えたのだ。
女の息は少しも乱れていなかった。死体を見下ろす瞳にはなんの感情も浮かんでいない。人を殺し慣れているのだろうか。
彼女は、細い首にまといつく後れ毛を指で巻き取った。
梢の上で見物していた金の巨鳥が、騒動の終わりを知って翼を広げる。
「済んだよ、ディエル」
彼女は静かに左腕を差し出した。その腕は、肩から手首までをよく磨かれた硬い革に覆われていた。青灰色の革には細かな植物模様の押し型。
長い冠毛を持つ金色の鳥は、差し出されたその腕にとまる。どうやら、革の覆いは、袖が弦に絡まないための弓籠手と鳥の鋭い爪から身を守る鎧、両方の機能を兼ねているようだった。
弓や剣の腕といい、いでたちといい、女は武人にしか見えない。胸を覆う甲冑は籠手と同じ押し型をした青灰色の革。リガドの返り血で胸元が赤く染まっている。藍染めのズボンには少しゆとりを持たせてあったが、足元は膝下まである頑丈な長靴で締められている。腰に佩いた剣は、鞘のすり傷からも柄も手ずれからも、使いこんだ様子がうかがえた。
女は、剣を使う時に手放した長い弓を拾うと、眩しそうに目を細める。
「ああ、すっかり陽が昇った」
カイチスは、胸の中でなにかがぱっと閃いたような感じがした。なんだか判らない感情……。
葉天井を斜めに貫く白い曙光が女の横顔を照らしだした。
彫りの深い顔立ちである。はっきりした眉と切れ長の瞳。鼻梁はすっきり長く、唇は薄く良い形をしていた。黒い髪はあるかなきかの朝風に毛先がさらさらとそよいでいる。
血染めの女は、首の長い金の鳥を腕に従え、凛々しい姿勢で暁の光の中に佇む。
ああ、武の女神というものがいるのなら、きっとこの人がそうに違いないわ。
カイチスの躰が震えた。唇からは知らず知らずのうちに吐息が漏れる。
その息を聞きつけたのか、女がくるりと振り返った。
「娘。私に出会ったことを喋らないと誓えるか」
厳しい目つき。うっとりと見惚れていたカイチスは、その鋭さにはっとして答えられなかった。
「お前は利発そうな顔をしている。自分の口くらいは制することができるだろう。せっかく助けた者を殺したくない」
「あ、はい。言いません。言いませんから……」
「なんだ」
「お名前を教えてください」
女の眉がぴくりと動く。
カイチスは自分でも何を口走っているのか判らないでいた。ただ、聞きたい、という衝動だけが心の中で渦巻いている。この美しい武人がどんな名なのか聞きたい。暁の中の彼女のことは、もう一生忘れられないだろう。胸の奥深くに焼きついたこの光景に、彼女の名を添えたい。
少女の顔はよほど必死だったのだろう。女は根負けしたように軽い微笑を浮かべた。
「ビザンティラ、だ」
「ビザン、ティラ……」
不思議な名前だった。語尾は華麗だが武骨な韻を踏んでいる。きっと本名ではないだろう。けれども口にしてみると、美麗さと精悍さの両方を備えるその名は彼女にぴったりだと思えてくる。
「ビザンティラ」
少女は幸せそうに呟いた。
「おかしなやつだな」
ビザンティラは苦笑しながらカイチスを見下ろす。
「どうしてこんなところまで来た?」
「わ、私、荘園に行く途中なんです」
「荘園へ」
「はい。あの、私、メブをもらえなくて。追放されたんです。で、荘園で巫女になろうと思って。もしかして、荘園の場所、知りませんか」
「感心しないな」
ビザンティラの顔から頬笑みが消えていた。
なにかまずいことを言ったのだろうか。
「荘園はだめだ。お前はあんなところへ行く者ではない」
「あんなところって、どこにあるのか知っているんですね」
端正な顔に口を滑らせた後悔が滲む。
「連れて行ってください」
それは心細いからというよりは、この女の魅力に捕まってしまったような感じだった。一緒にいたい。もっと知りたい。ずっと見ていたい……。
「だめだ!」
「じゃあカナンの街へ着くまで。道が判らないし、またへんな人に摑まるかも……」



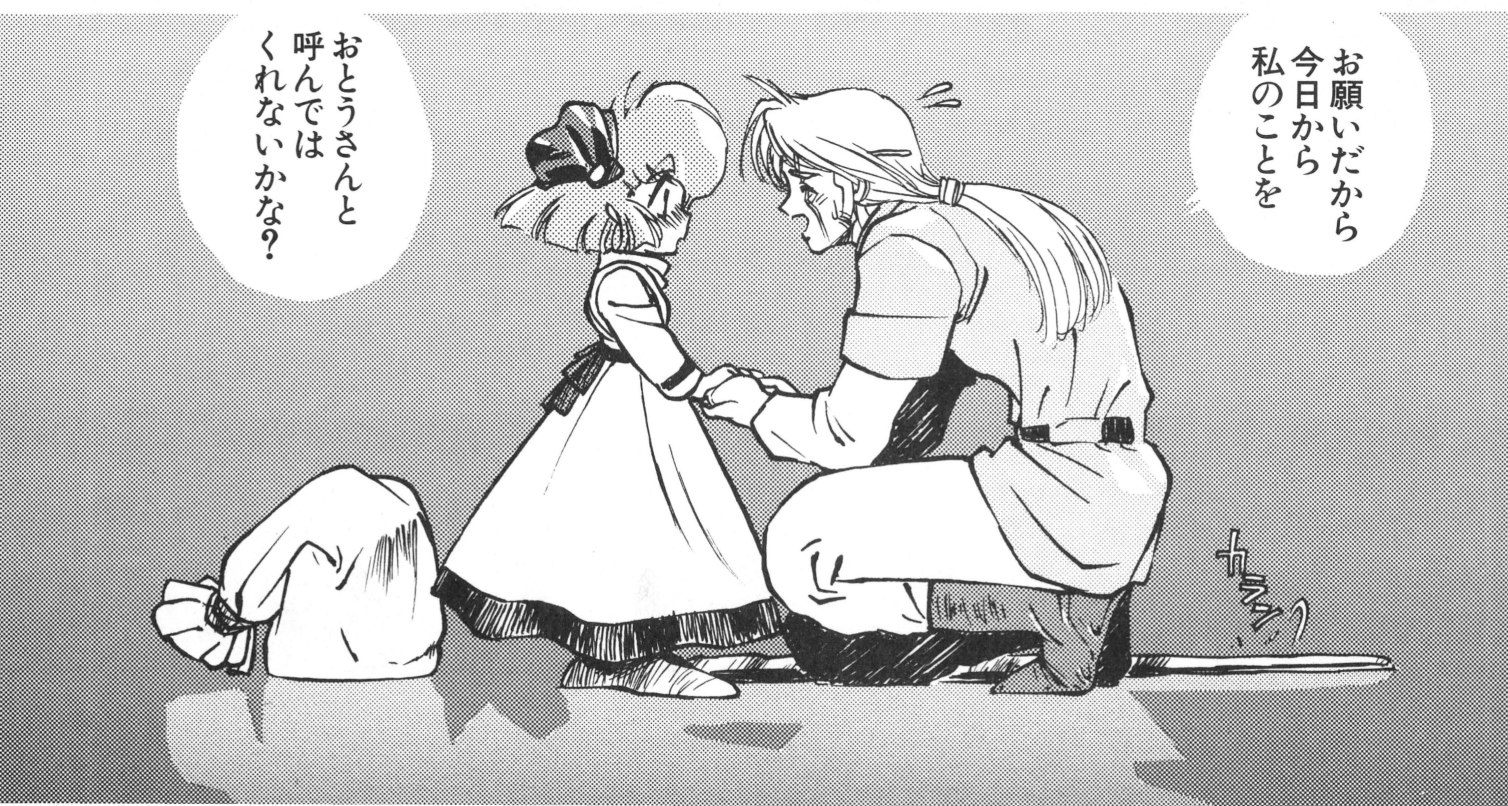
ビザンティラは、怒鳴りたいのをぐっとこらえた。
「私と一緒にいるのは危険だ。お前を巻き込むわけにはいかん」
口調が静かなだけに、ひしひしと圧力が伝わる。
「メブをもらえないのなら、さすらい人になればいい。どこかの村へ行って、ちゃんとした身元の商人か芸人を見つけることだ」
「そっ、そんなあ」
ビザンティラはもう半分後ろを向いていた。
「その前に泉で顔と服を洗うんだな。血と吐いたもので汚れていては、誰も相手にしてくれないぞ」
だめよ、だめ。行かせたくない！
去ろうとしたビザンティラの外套がぐっと摑まれる。
少女は武人にすがりついていた。
「泉の場所も知りません！」
ビザンティラは、カイチスの負けん気の強さにたじろいだようだった。少女はここぞと続ける。
「あなただって鎧にべったり血がついてるじゃないの。お願い。せめて水のあるところまで！」
二人はしばし睨み合った。ビザンティラの腕で黄金の鳥が冠毛を膨らませ、どうしたものかと首をひねる。
やがてビザンティラが大きな吐息をついた。
「お前の荷物はこれか？」
「はいっ」
ぴょんと立ち上がり、小躍りしそうなほどに喜ぶ少女。
武人が頬を緩めた。カイチスの無垢な魂をおもしろがっているのかもしれない。
彼女は少女の荷物を提げると、ひとこと釘を刺した。
「泉までだぞ」
「はい！」
カイチスは、大またで進むビザンティラのあとを嬉々として追う。
背中の痛みをすっかり忘れるほどのこの気持ち……それが何なのか、少女はまだ知らないでいた。

〈つづく〉

■8年後に王女様になることを夢見たプリメーラの物語がはじまる。







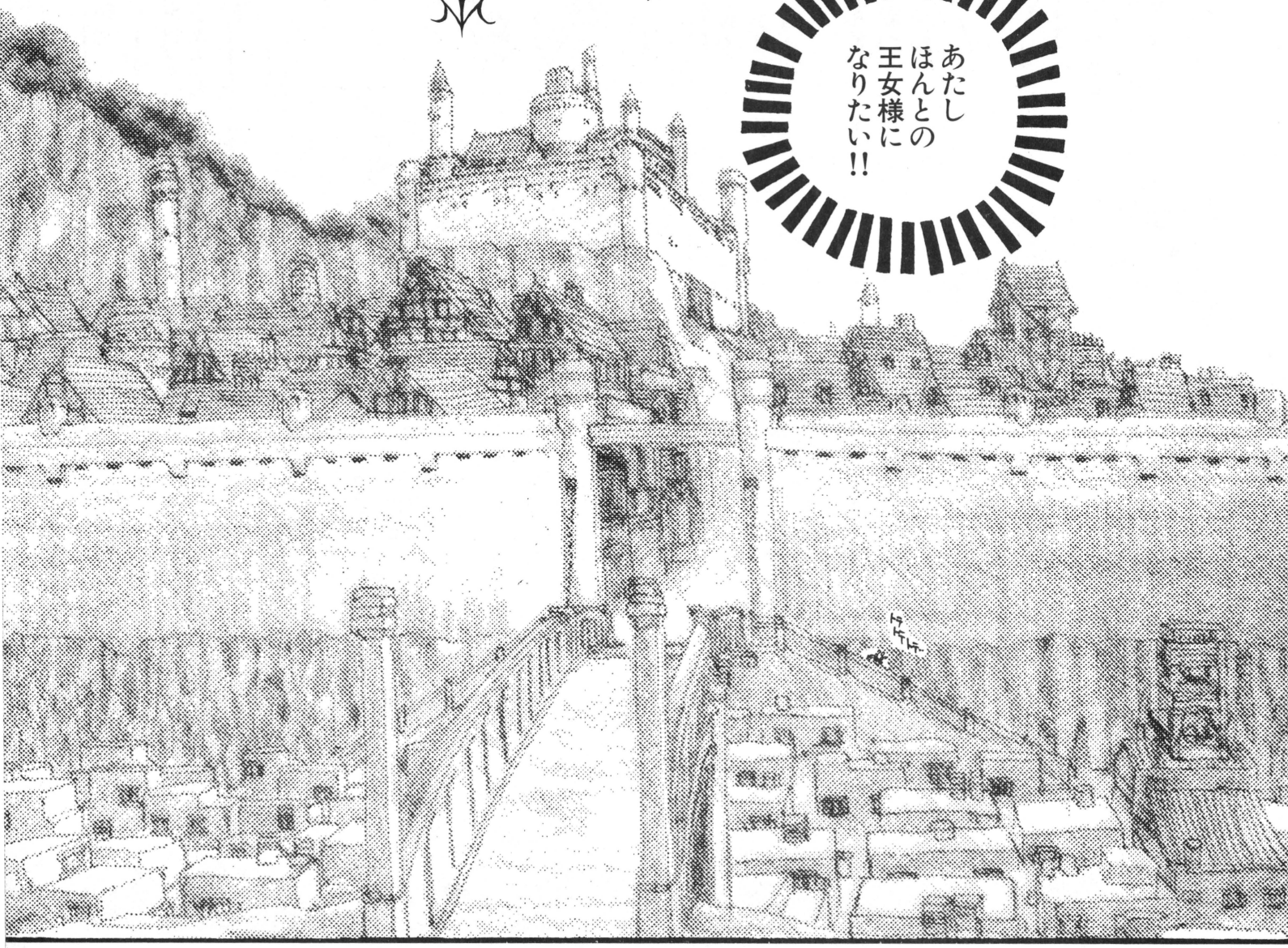


第1話『王女様(プリンセス)になりたい!!』

此路あゆみ(スタジオ・ウイズ)

©1991GAINAX

プリンセスメーカー

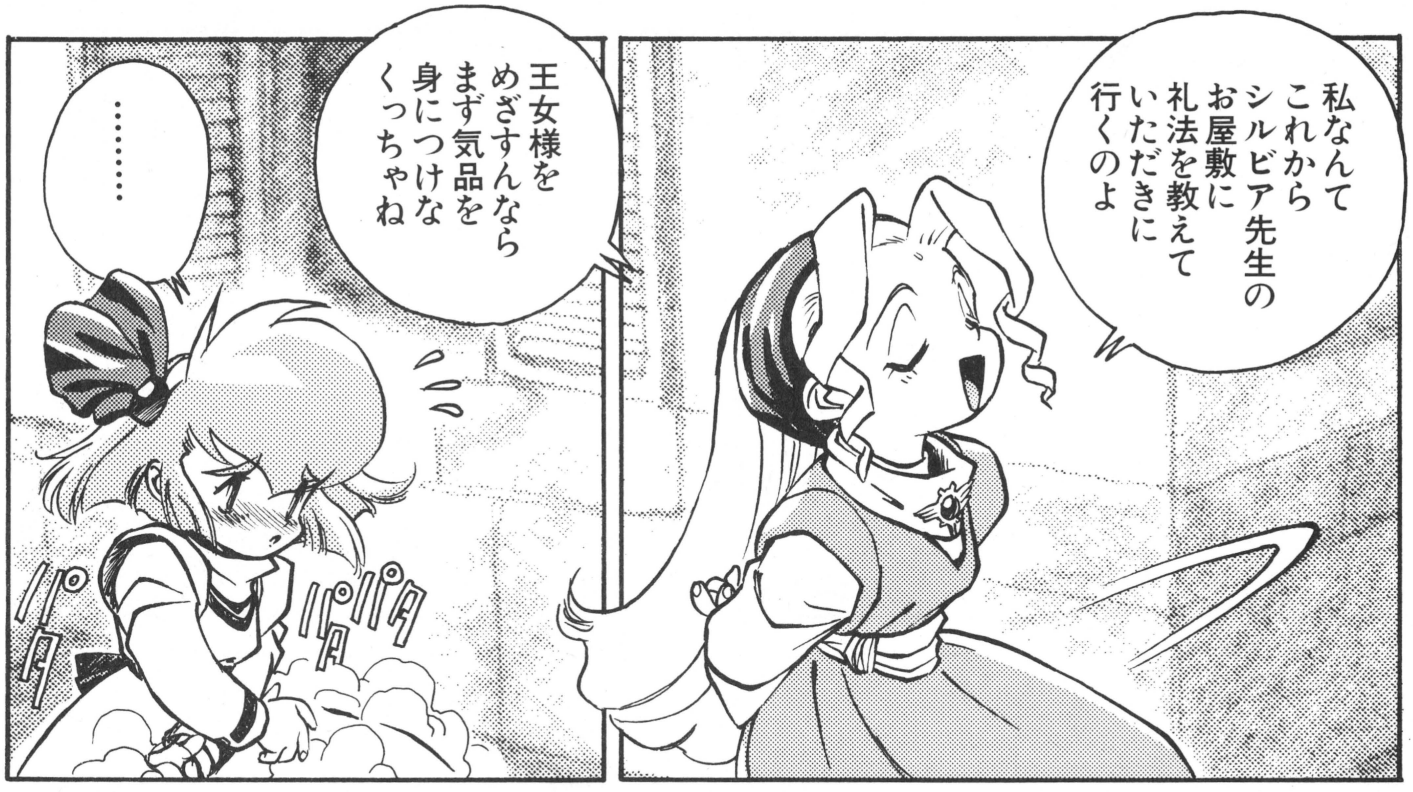


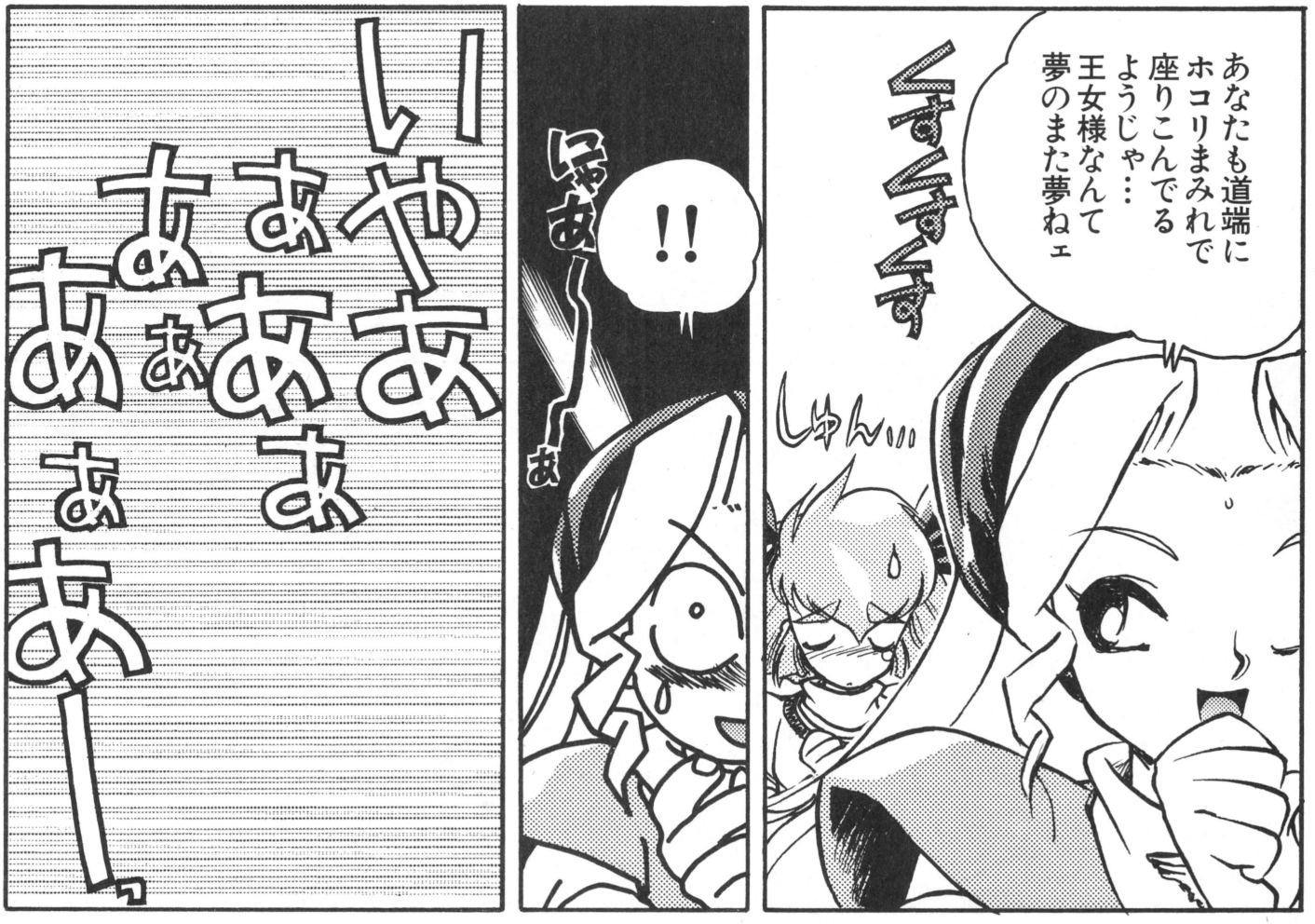

は、
は、
は、
とととととと
あっ
リーザ
おばさん
こんにちは――っ!
おや
プリメーラちゃん
元気だねー
おつかいかね?
イイコ
イイコ
ううん
今日から
あたし
アルバイト
なの♡
自分で使う
お金くらい
自分で稼が
なきゃね!
ギャラントさんの
紹介でね
武器屋さん
なんだよっ
へーえ
えらいねー
プリメーラ
ちゃんはー


でも、武器屋ってことは武励堂(ブレイドー)かい？
そうだもうギャラントさん待ってるかも!!
おばさんあたし急がなくっちゃ！ごめんねーっ
いいよいいよほらお急ぎ！ころばないようにねーっ
ふう…前(さき)の戦(いくさ)で両親をなくしたってのに元気に育ってるねえ
ねーねーねー
母さんあの子どこの子？
知らないのかい？あの勇者のギャラントさんがひきとって育ててるのさ
ああ、あの「夢は大きく王女様(プリンセス)」の子ね
へーえあの子が……
きゃっ猫？
あ！ころんだ…
ぽて!
大丈夫かね～


あいたぁ
はーい
？
クスクス…
あーらいつも元気があってよろしいわねプリメーラ？
クスクスクス…
アルシオーネちゃん…
そんなに急いでどちらへ？
エヘヘ
うん♡武励堂（ブレイドー）に行くのよ


「武励堂（ブレイドー）」って…ああ、あの武器屋ね
うん、あたし今日からあそこでアルバイトするんだ♡
アルバイト？やーねえあなたそんなことするの？
うん、あそこのオヤジさんちょっぴりおっかないけどね…
じゃ、やっとあなた王女様になるのをあきらめたのね？
え？そんなことないよどうして？
あらまあ！ちょっと考えてごらんなさいよ
庶民の…それも武器屋の売り子と王女様ーあまりに違いすぎるんじゃなくって？
……



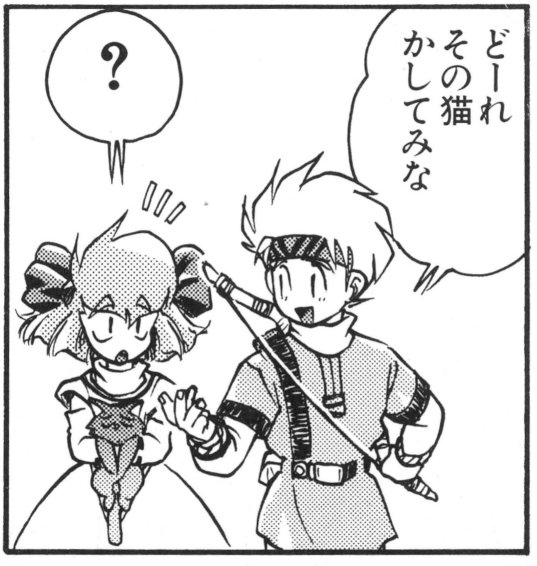

あなたも道端にホコリまみれで座りこんでるようじゃ…王女様なんて夢のまた夢ねェ
くすくすくす
しゅん…
!!
にゃあ～～ぁ
いやぁぁぁ


ど…
どうしたの
アルシィ？
ななな
何よ
その動物わッ
その動物
何って
ネコでしょ
うわぁぁぁぁー
道端
ホコリまみれ
ぃ
ぃ
ー
っ
はあはあ…
そ…その動物
一体どうする
おつもり？
気をとりなおして
アルシィ
ネコ苦手
だったのか～
なんか
ケガをしてる
みたいだから
直してあげて
……
それから
どうするか
考えるわ
そ…そそそ
そそそんな
動物の相手を
しているよーじゃ
あなたには
王女様なんて
夢のまた夢よッ
はいはい
……
未来の
王女様（プリンセス）には
私がなるん
ですからね
――ッ!!
……


でも…
王女様なんて夢のまた夢よッ!!
フラフラ
あたしなんかには「かなわぬ夢」なのかなあ……
とぼ
とぼ
あたしなんかには…
おまえ…いいとこあるじゃん
……
見てたぜ…おまえが走ってきた時その猫ケガして動けないでたろ?
このままではふんでしまう!!
ホゲ
ま、それかばって自分がコケてりゃせわぁねェけどな
きゃろん!!
でも、それがプリム(おまえ)のいいとこだぜッ
あ…あんたは…


よぉ、
セル
シオ!!
あいつの
いったとおり
あいかわらず
おてんばだな
(アルシオーネ)
あ…
あんたこそ
あいかわらず
どこにでも
現われるのね
おいおい
冷たいなー
どこ行くんだ
とんだじゃじゃ
わポーズねッ
武励堂よ
これから
アルバイト
なの
わいの
わいの
へえー将来は
武器屋の女将
かあ?
(おかみ)
失礼ね!
「めざせ王女様
(プリンセス)」
よッ!!
はぁ〜?
そーんな
おてんばじゃ
王子様は
見初(みそ)めないぜェ

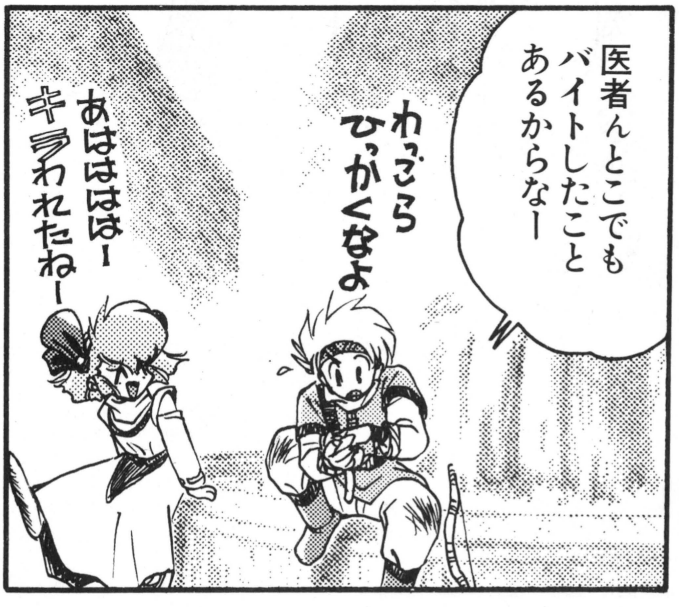



どーれ
その猫
かしてみな
？


その弓で
この猫を
射るんじゃ
ないでしょ
ーねェ
まさか！
……
ないって
そんなこと

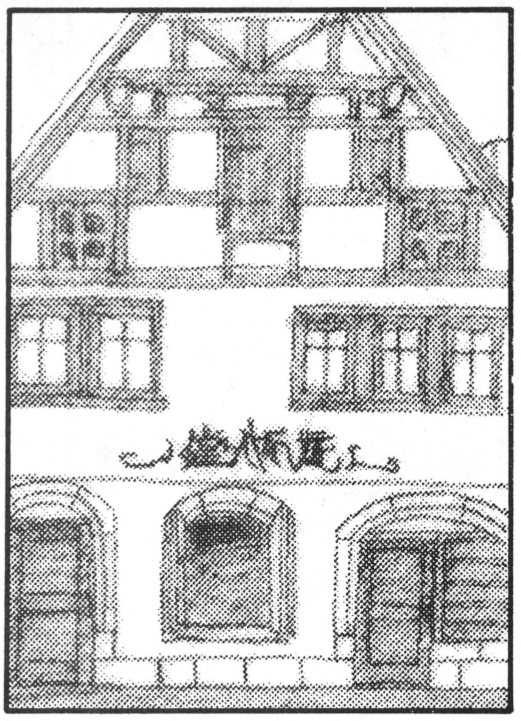



俺だって
ちょっとした
ケガとかなら
直せるんだぜ
ホント？


医者んとこでも
バイトしたこと
あるからなー
わっ
ごら
ひっかくなよ
あはははー
キラわれたねー


ん～？
おいこりゃ
ケガじゃ
ねえぞ!!
病気
なの？
カワイソ…
こいつ
ハラ減って
動けねー
だけだあ
なーんだー
もー。
あ…
あんたは今
なにやってんの
狩人のバイト？
ああ、山ん中
走り回って
結構キツいけど
おもしろいぜ
いろんなこと
覚えるしな
プリムも13歳に
なったら
やってみな
うん…
でも
ぎっとぎっとー
「王女様」
めざしてちゃ
そんなの
できねぇって
のか？
ま、いいけどな
すやらすやら…
そーだ俺
武器屋で
矢を買って
くんだった
マケてくれよなっ
えー、
そんなぁー。


でもよー
おまえも(アリム)
あいかーらず
だなー
？
「めざせ王女様」
だよ
いいじゃない
本気で
めざしてん
だからあ！
やめとけよ
どーせ
王女ったって
ロクなもんじゃ
ねえぞお…
うん…
あたしも
よく
わかんない
——けど
・ギャラント・
・さんがね
・・・おまえの
・親父さんが
・どーした？
ハタ！
ううん
なんでも
ないっ!!
あたし
急がないと
武励堂
遅刻しちゃ
ってる！
あ、おい
待てよ!!



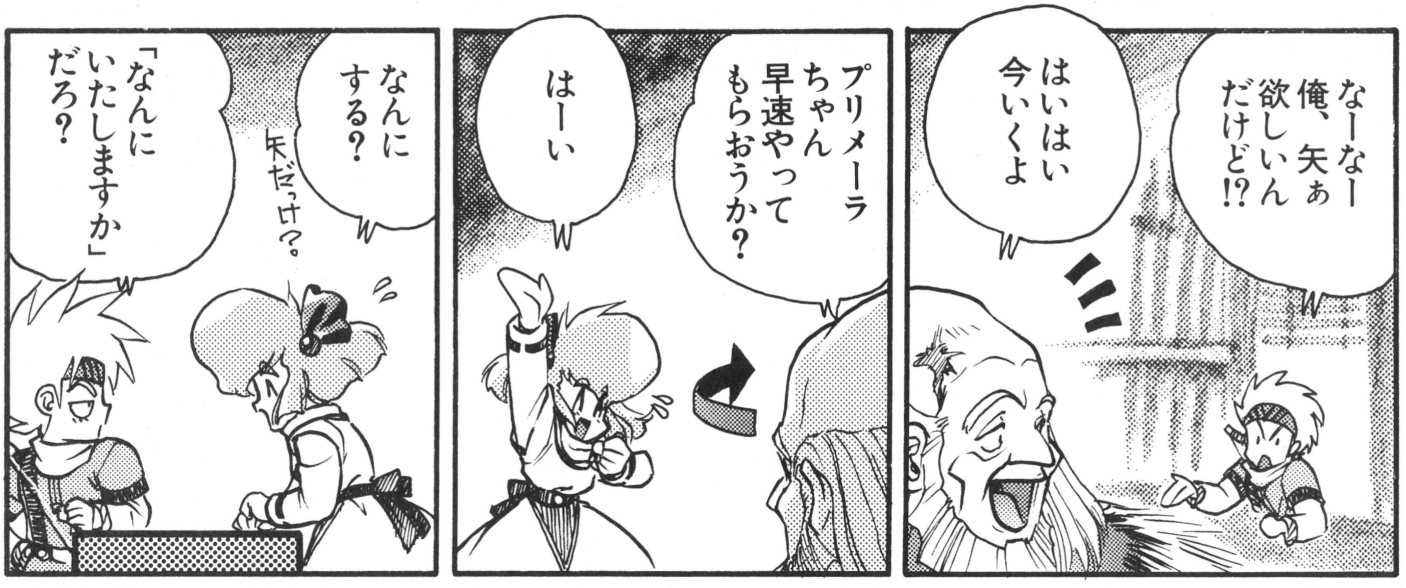

すみませーん
初日から遅刻
しちゃいまし
た――っ!!
ぺこちゃん

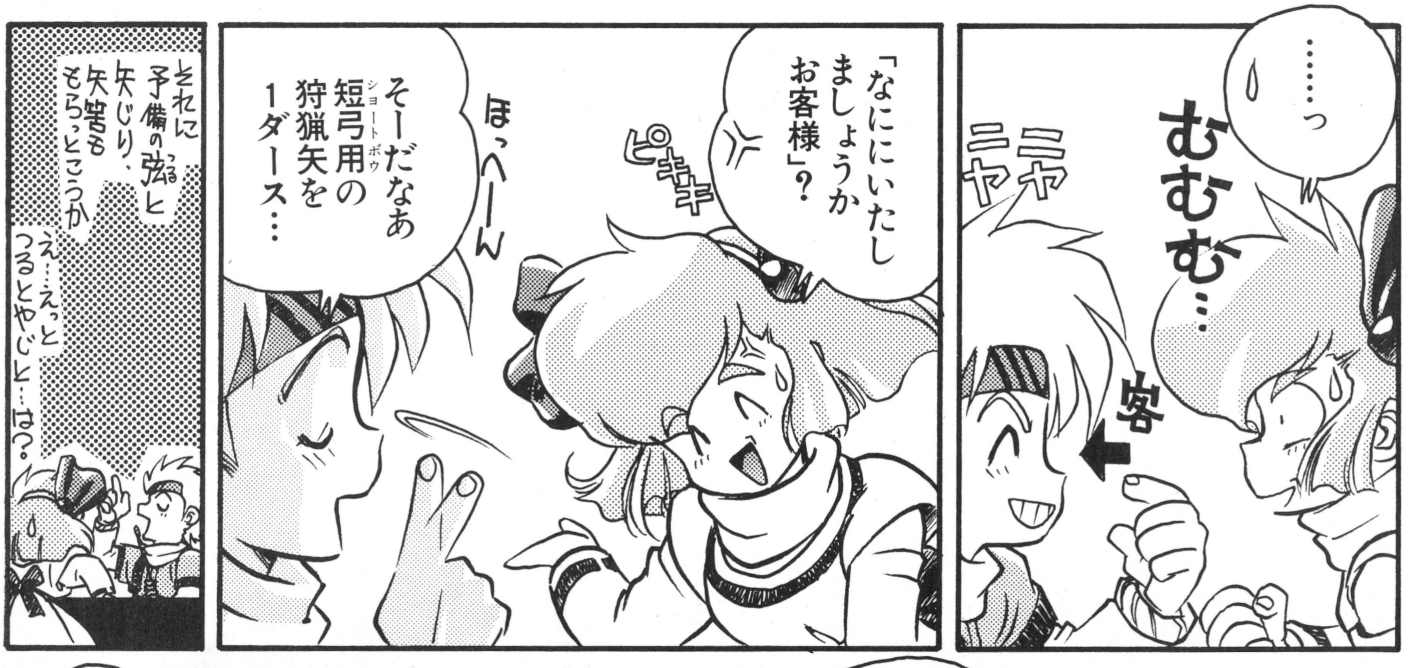

ま、しょうが
ないさ
明日からは
気をつけて
おくれよ
うむ
すいませんね
オヤジさん

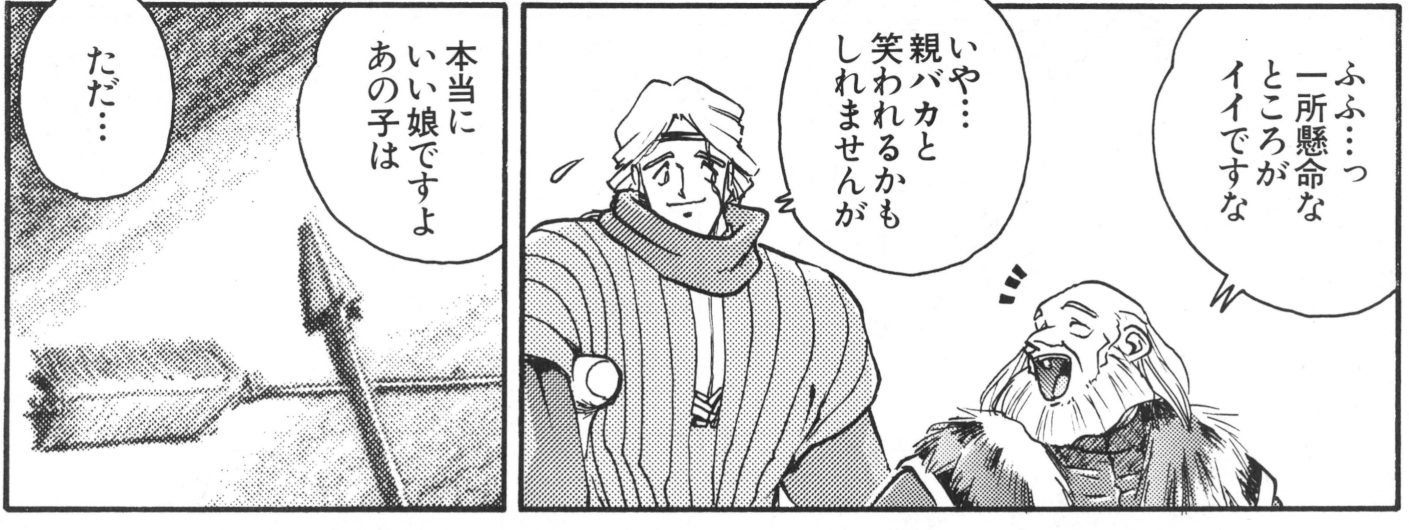

いや
いいんだよ
ギャラントさん
いや
しかし…


今日のとこは
見逃すけど
明日からは
お給金から
さっぴいとく
からねェ
あ、そお
さすがに
ちゃっかり屋さん
だね…


ギャラント
さん……
……


なーなー俺、矢ぁ欲しいんだけど!?
はいはい今いくよ
プリメーラちゃん早速やってもらおうか？
はーい
なんにする？
矢だっけ？
「なんにいたしますか」だろ？


……っ
むむむ…
ニヤニヤ
客
「なににいたしましょうかお客様」？
ピキキ
そーだなあ短弓(ショートボウ)用の狩猟矢を1ダース…
ほっへーん
それに予備の弦(つる)と矢じり、矢筈ももらっとこっか
え…えっとつるとやじと…は？


ふふ…っ一所懸命なところがイイですな
いや…親バカと笑われるかもしれませんが
本当にいい娘ですよあの子は
ただ…


「ただ」…？
……
ただ…
まだ私を
「父」とは
呼んでくれ
ませんでね
まあ、私が
現役の戦士で
もっとしっかりした
父親だったら
いいのでしょうが
このヒーリ
ですからねぇ…
そんなことも
ないでしょ
子供には
子供の都合が
あるんじゃ
ないですか？
はは。ホントに親バカ
まったく
子育てとは
難しいもの
ですなあ
「魔王の軍団」
との戦いよりも
ですかな？
いや、どちらも
同じくらい
大事ですよ
ははは…

ギャラント
さん
ごめんね…

でも、まだあたし
ギャラントさんの
望むような
「娘」になれて
ない……

そう…
「王女様」に
なれてない

それと…
君の夢を
きかせて
くれないかい
王女様(プリンセス)？

「王女様」…
あたしなりたい
「ほんとの
王女様」に！

「ギャラント
さんの王女様(むすめ)」
になりたい！

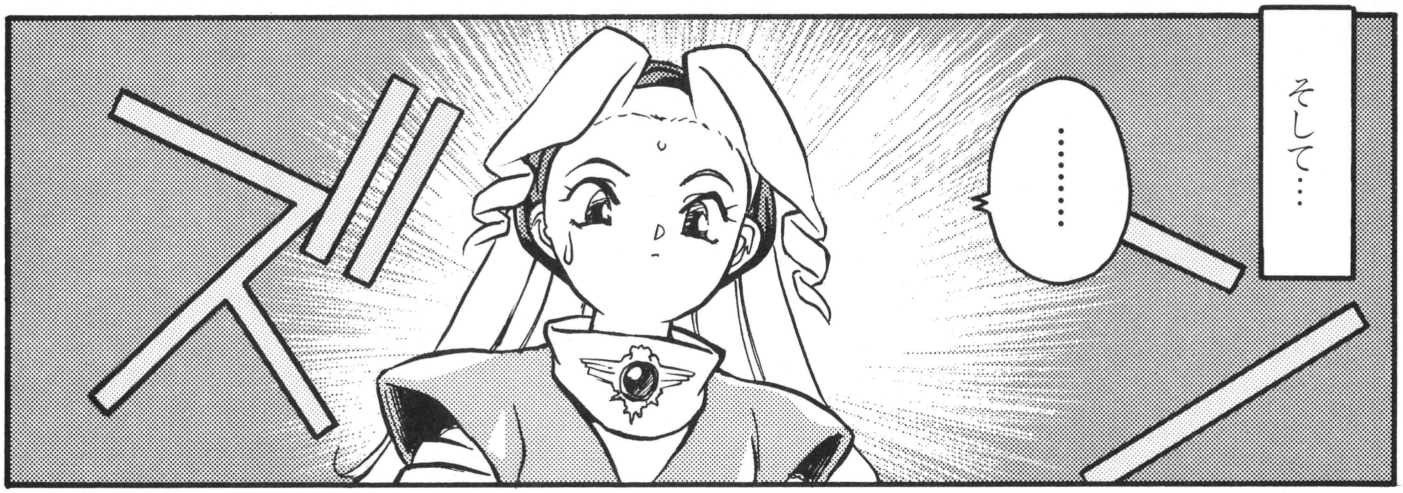
——そう
あと8年…
あたしが
18歳になった時

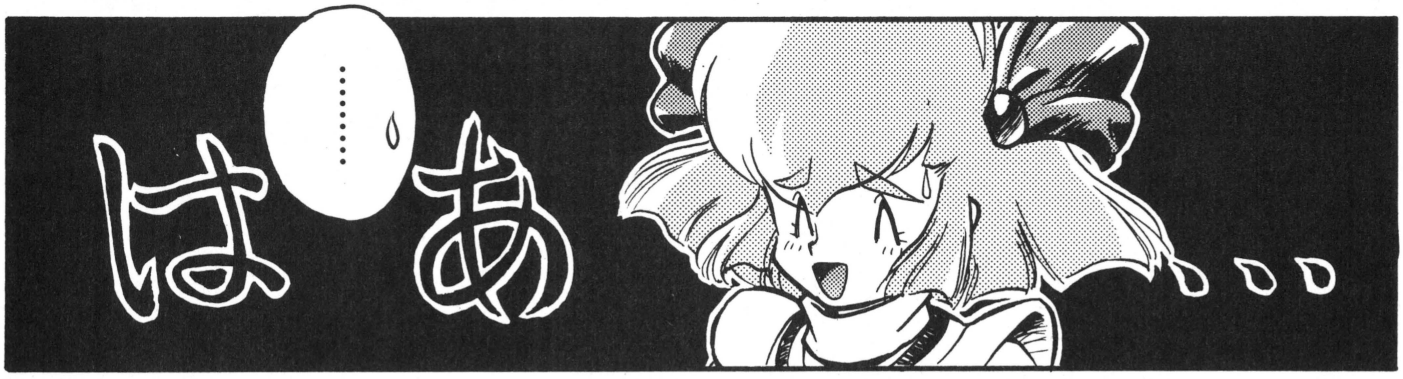
「成人の儀式」を
迎える時…

あたしは
「王女様」に
なっていたい

ギャラント
さんが喜ぶ
自慢の娘に
なっていたい


その時
こそ…
その時こそ
呼ぶわ
「お父さん」
…って
ねーちゃん
これ
ナンボや？
万引きしてまうど
きゃーん！
スミマセーニ!!
はよしそんか！
モンスター
逃げてまうぶな


そして…
……

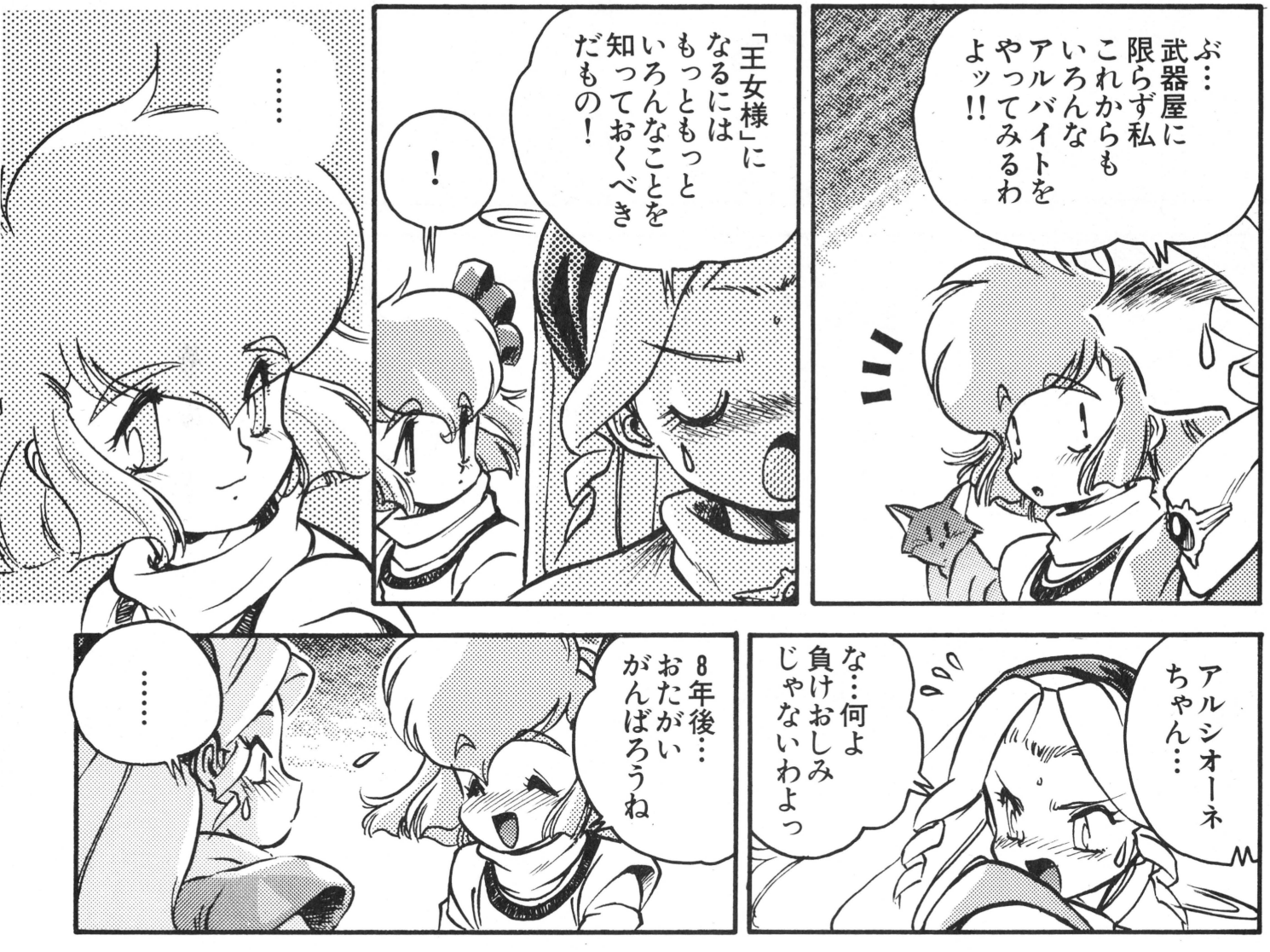

はぁ
……

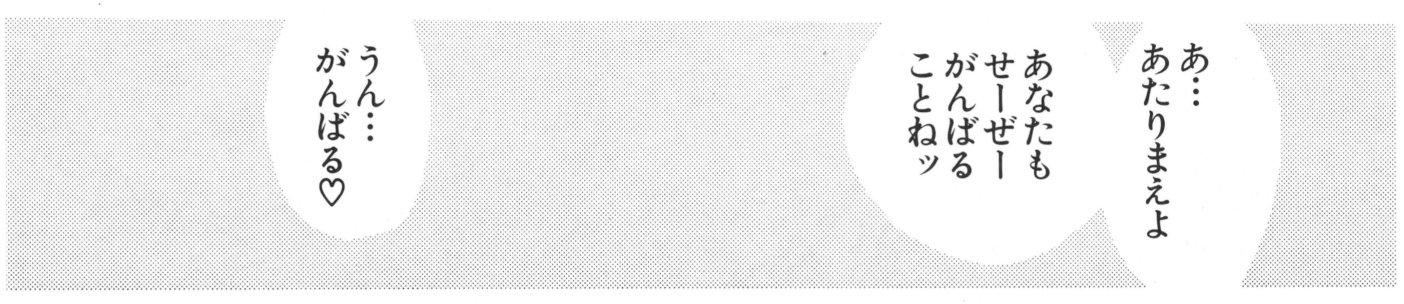

ど…
どうしたの
アルシオーネ
ちゃん？
礼法の
お勉強は
終ったの？
……


わ…私くらい
礼儀作法が
きちんと
してれば
もう必要ない
そうだから
将来の王女様
としては
社会勉強も
しておこうと
思ってね…

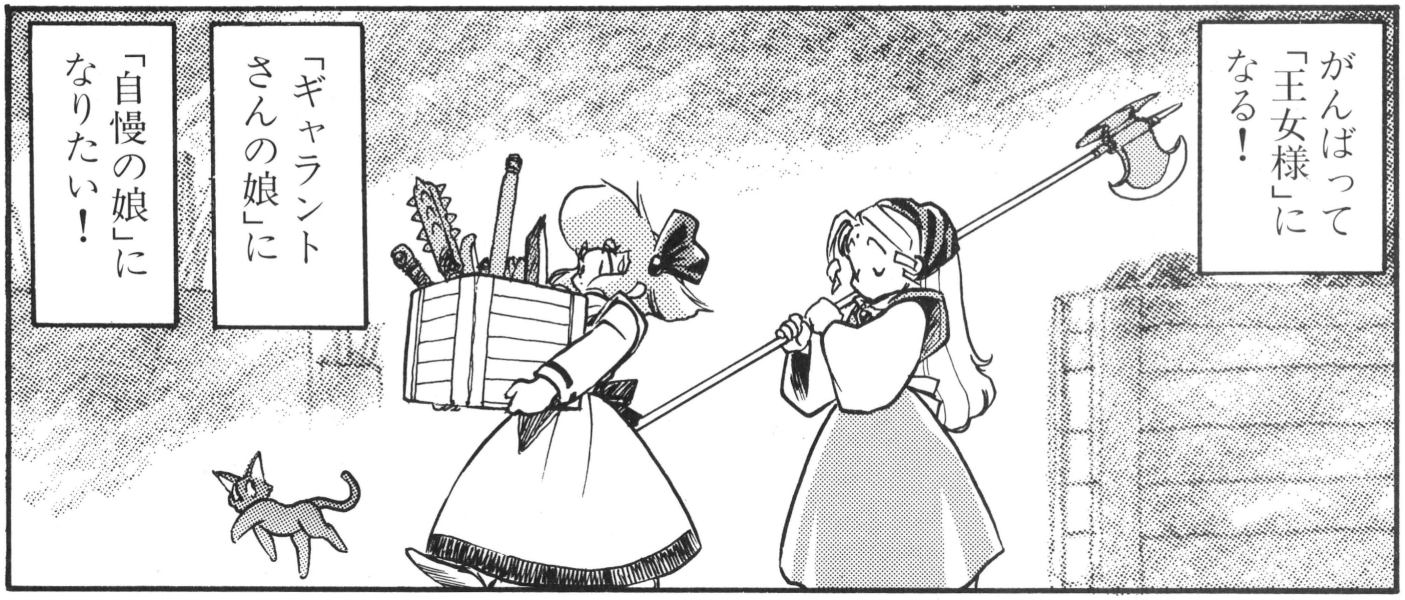

今やすっかり一文無し娘
！
おー
アルシオーネ
ちゃんかー
お母さんから
聞いたぞー
自分で学費
稼ぐんだと？
感心感心♡

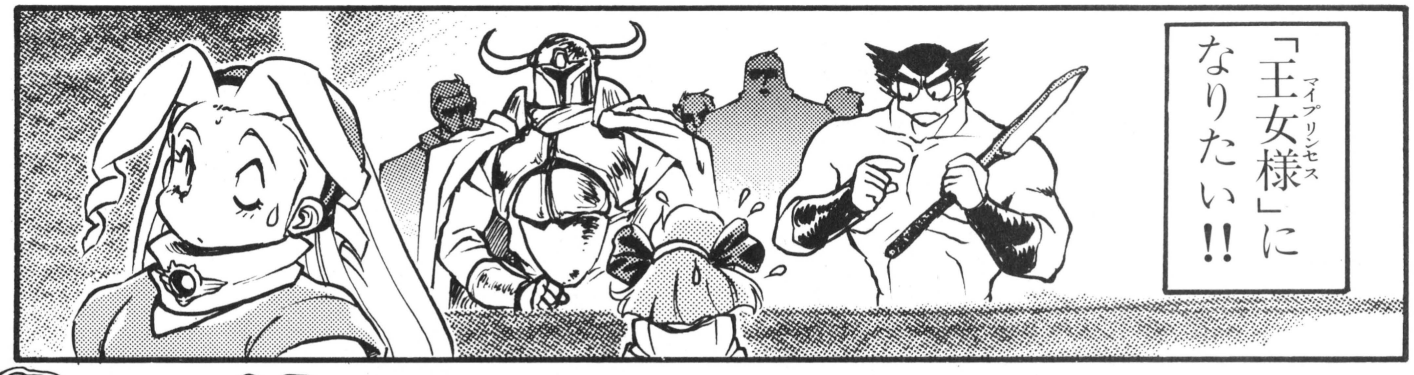

そ…その動物こっちに近づけないでよねッ
……
ポリポリ…
その動物


ぶ…武器屋に限らず私これからもいろんなアルバイトをやってみるわよッ!!
「王女様」になるにはもっともっといろんなことを知っておくべきだもの!
!
……
アルシオーネちゃん…
な…何よ負けおしみじゃないわよっ
8年後…おたがいがんばろうね
……


あ…あたりまえよ
あなたもせーぜーがんばることねッ
うん…がんばる♡

■王女様になれるかは此路先生次第。はげましのお便りを出そう！







〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー LOGOUT編集部「此路センセイ頑張れ！」係

イメージ・オペレーター

夢巫女・美緒

コンピュータネットワーク上に展開するコンタクトステージを舞台に、美緒たちの戦いが始まる。アドベンチャーSFの旗手、水城雄が贈る連作短編いよいよスタート。

第1話「夕顔」



作　水城雄

画　松原香織

夢巫女・美緒（イメージ・オペレーター）

「嬢ちゃま、美緒ちゃま……」
静さんが家のなかからよんでいる。
ふりかえると、はいたばかりの駒下駄が、ちゃり、と音をたてた。
もう夕飯の用意ができたのだろうか。弟の寧はやけにしずかだ。おおかた、観察ケースにいれたかぶと虫の世話でもしているのだろう。
美緒は視線をもどした。
夕顔の花が咲いている。麻紐にからんだ蔓のあいだにさいている、ななつの白い花。
そっと手をさしのべ、ふれてみた。
あやうく、やわらかな感触……
まるで……そう……いまにも闇の国にひきこまれてしまいそうな、あの子のような感触……
「嬢ちゃま」すぐ背後で静の声がした。
「またこんなものをお召しになって……」
美緒が着ているのは、亡くなった母がよく着ていた木綿絣の単衣だった。
「なにかあったんでございますか？」
「ううん、なにもない……ただなんとなく……」
「いやですよ、静をおどかさないでくださいましよ。こわいことがおこるときにはそういってくださいましね」
「ほんとに」美緒はフッと微笑んだ。「静さんはこわがりなんだから……」
「ふつうの人間ですからね、わたしは。嬢ちゃまとはちがって」
静は人より感受性のつよい美緒のことを、幼ない頃から畏怖している。
迷信深いのだ。
「寧は？」
「部屋であそんでおられます。嬢ちゃまももう支度をなさいまし。そろそろ大学からのおむかえの時間でございましょ？」
「支度はできてるわ」
「まァた」静がしかりつけるような顔になった。「そんな恰好で研究室に行くおつもりですか」
「かまわないでしょ。どうせぬぐのだから」
「そりゃそうかもしれませんけど……」
「ちゃんと帯はひとりでむすべてよ」
「それはわかってますけど……」
「すきなようにさせて。今日はこの姿でいたいの。今日は――」
「わかってますよ。じゃあ、嬢ちゃまのすきなように」
美緒は静の口をつぐませる方法をしっていた。
静はちいさなため息をのこして、家のなかにもどった。ほんのちいさなため息……
美緒はふたたび、夕顔に視線をもどした。
夕顔は、ななつ、さいていた。あすにはいくつさくだろうか。このななつの花たちも、明け方にはあの国に行ってしまうんだわ。
あの子がいなくなったら、いやだな……
すごくきれいなんだもん、あの子。F組の高倉小夜……
あたし、すきだな、あんな子……
でも、あの子、いまにも行ってしまいそうで……

昏睡状態（ディープ・スリーパー）

最初のときはひどくこわかった。
でも、いまはもう、ずいぶんなれた。
美緒はパンツと、鳩尾のあたりでみじかく切りつめたシャツを着ただけの姿で、コンタクトルームにはいってきた。
さむくはない。さむくはないはずだ。しかし、ここはいつもさむいような印象がある。
「横になって」
白衣を着た助手の岩永かおるが、美緒にしずかな声でいった。美緒はいわれたとおり、寝台の上によこたわった。
寝台の横の機械からのびている電極を、美緒の腕や胸などにテープではりつけていった。
「モニターの位置、これでいい？」
寝台の左手においてあるキャスター付きのラックをうごかし、モニターテレビを美緒がみやすい角度になおした。
「映像、送れてるかい？」
かすかにノイズのまじった男の声が、スピーカーからきこえてきた。
放送スタジオのような二重ガラス窓のむこうがわには、助教授の嶋崎亨がスタンバイしていた。
「オーケーよ」
こちらの声も、マイクをとおって向こうにつたわる。
モニターにうつしだされているのは、美緒がいるのとよくにた寝台によこたわっている人間だった。男だ。
俯瞰の映像が、彼をほぼ真上からとらえていた。
下着一枚でよこたわっている、初老の男。全身の皮膚に、シミとたるみが見られる。頭髪は半分以上、しろくなっている。
彼の頭部は、CTスキャナーとよばれる機械そっくりの、円形の洞窟のような装置にかこまれている。美緒の頭上にも、おなじ装置がある。美緒と同様、身体のあちこちに電極がはりつけられている。ちがうのは、両腕に点滴のチューブがさしこまれていることだった。
彼が〝教授〟とよばれていることを、美緒は知っていた。本当は萩原真一郎という名前の人だ。しかし皆、彼を〝教授〟としかよばない。
美緒はさらに、その初老の男がなぜ昏睡状態におちいっているのかも、おしえられていた。
教授は、意識のどこかふかい場所にとじこもっている。あるいはとじこめられている。
彼をつれもどすのが、美緒の仕事だ。さまざまな電子機器のチェックがおわると、かおるはコンタクトルームを出ていった。
スピーカーから嶋崎の声が聞こえてきた。
「美緒ちゃん、準備はいいかい？」
美緒は副調整室のほうに顔をむけ、うなずいた。
「東京の上田麻理ちゃん、札幌の谷岡修治くんもスタンバってるそうだ」
「……」
「あと二分でコンタクトする」
美緒は頭をまっすぐにもどし、天井を見つめた。
真っ白の天井。
じっと見つめていると、糸クズのようなものが視界をよぎって、ながれた。
まぶたをとじて、あけると、消えた。
頭上から機械の洞窟がゆっくりとせまってきて、美緒の頭部をおおっていった。
ニューロン・スキャニング・オシロ・インターフェース――NSOI。

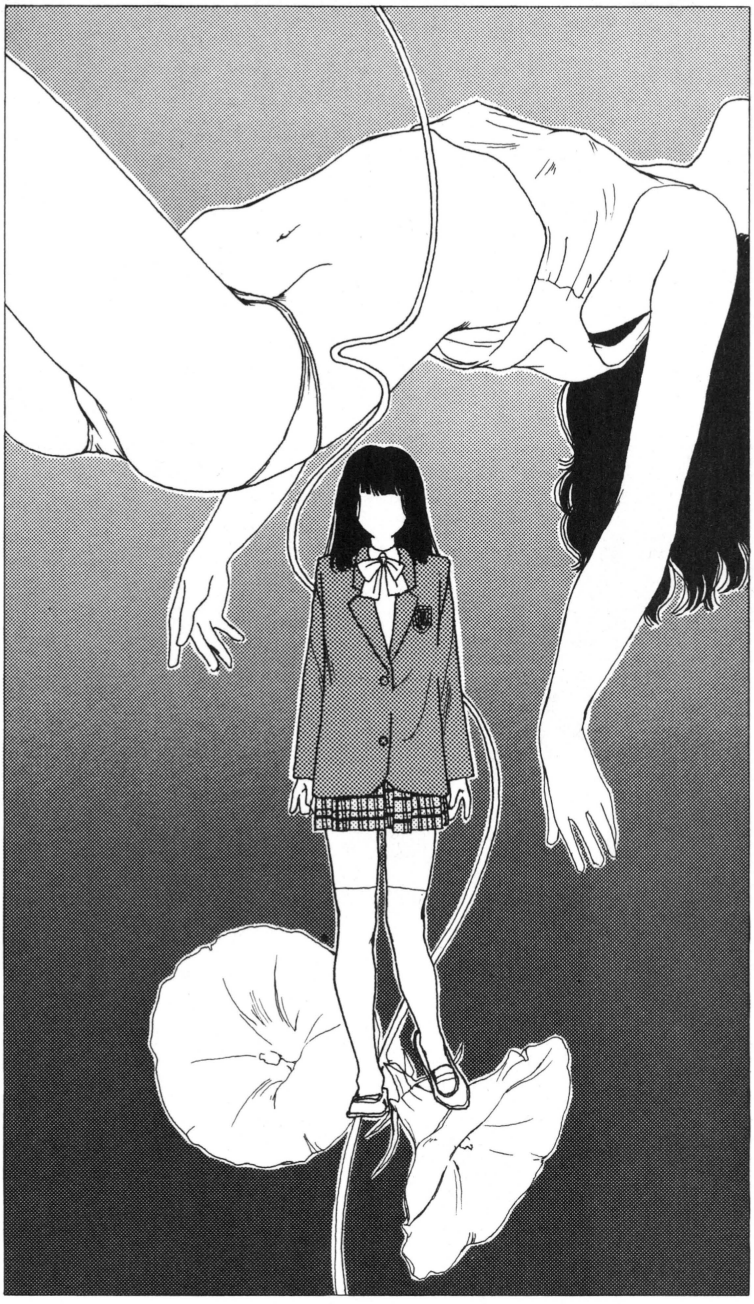
著者近況



水城　雄（みずきゆう）
猫のくせに口腔ガンなどという高級な病気で他界した末っ子のテッちゃんにつづき、長女のアコが腎臓病だと診断された。透析も腎移植もできず、バカ高い腎臓猫専用のキャットフードを消費するのである。



松原香織（まつばらかおり）
つい先頃、生まれて初めてテーブルトークRPGを体験。友達が作ったオリジナルシナリオで、思いのほかおもしろく、ハマってしまった。かくなる上はリプレイマンガに挑戦したいと、真剣に考える今日この頃。



モニターに目をやると、〝教授〟の頭部にもNSOIがかぶさっていくのが見えた。

コンタクト

目をとじて、待つ。

「十秒前」

という嶋崎の声が聞こえた。

心のなかで十、かぞえる。

八つまでかぞえたところで、まぶたの裏が真っ白になった。立ち眩みのような感覚。

どこかにおちてゆく……どこかふかい穴のような……

かぞえるのがおそかったのかな……ぽとりとおちる夕顔の花……小夜ちゃん……F組……おかあさま……萩原教授……

しろい縦穴のなかで、突然、色がはじけた。機械から発せられた特殊な電波が、あたしの頭のなかをまさぐっている……

色は虹になり、光沢をはなって膨張し、それから突然収縮し、くろい点となった。まわりからさらにたくさんの色がうまれ、おしよせる、くろい点のなかにとびこんでいく。

美緒は手なれた思念で、色のなかをおよぎ、薄紫の帯をひとすじ、心でつかまえた。

薄紫はするっとすべったが、しっぽのほうでうまくつかまり、色のながれのなかをくろい点にむかってひかれていった。

ブラックホールにすいこまれていく星のひとつみたいに……

星はぶつかりあい、やがてとけあい、形をくずし、ブラックホールにながれこんでいく。美緒も色にとけこみ、虹のひとつになり、ながれる速さを増しながら、くろい点にすいこまれていった。

副調整室のカラーモニターには、美緒のスキャニング・イメージがうつしだされている。不完全ではあるが、美緒が体験しているイメージがモニターできる。

嶋崎と岩永かおるはネットワーク端末を監視しながら、イメージモニターにも目をくばっていた。

モニターには光の奔流がうつしだされていた。コンタクトステージの第一レベルにたっするまえは、いつもこうなる。

かおるが端末に視線をもどし、嶋崎の注意をうながした。

「東京、ログインしました」

端末からネットワークへの接続状況が監視できるようになっている。ネットワークには各大学のイメージ処理フレーム——イメージ・プロセッサ内蔵の超並列処理スーパーコンピューター——がぶらさがっている。

NSOIから取得されたオペレーターのイメージが処理フレームにおくりこまれると、プロセッサは映像変換してモニターにうつしだす。同時にキャラクタをネットワークのコンタクトステージにおくりだす。コンタクトステージにログインしている処理フレームは、キャラクタを共有することができる。共有キャラクターは処理フレームにフィードバックされ、さらにNSOIへとおくられる。オペレーターたちは共通のイメージを体験すると同時に、自分もイメージを操作することができる。

嶋崎も端末をのぞきこんだ。

「札幌はもうログインしているんだったな」

「はい。すでにコンタクトステージにはいってます」

札幌——端末ID・JPNSPR〇六P。

谷岡修治——個人ID・SSIO一九二四。CSレベル一。

「美緒ちゃん、はいりました」

神森美緒——個人ID・SSIO二〇〇二。ログイン中。

金沢——端末ID・JPNKZW〇二S。

「見えてる」嶋崎がモニターを見ながら、こたえた。

モニター映像は、光と色の奔流が一点にむかって収束し、まるでトンネルをくぐりぬけたかのようにパッと白い画面がひろがったところだった。

美緒のレベルが、〝ログイン中〟から〝CSレベル一〟に変化した。

ほぼ同時に、東京もコンタクトステージにはいってきた。

上田麻理——個人ID・SSIO二〇五六。CSレベル一。

東京――端末ＩＤ・ＪＰＮＴＫ一三一Ｎ。
「教授の状況は？」
東京――端末ＩＤ・ＪＰＮＴＫ一三〇Ｎ。
「異常ありません」
そうこたえながら、かおるはふと、疑念にかられた。
異常なし？　もちろん教授は異常な状態だ。異常な状態に変化がないことを、異常なしと表現したまでだ。美緒たちが教授をつれもどせたとしたら、そのときにはなんといえばいいのか。
「バックアップは？」
「回ってます」
「よし。保持してくれ」
キープしろといわれても、こうやってオペレーションがスタートしてしまうと、かおるたちにはモニターを見ているほか、なにもすることがないのだった。

レベル1

例によって、荒野だ。
かわいた大地にはごつごつした石がころがり、ときおりビョウとふきつけるつめたい風にほこりがまいあがる。風は同時に、枯れススキをもぎわめかせ、ぽきぽきと折っていく。
大地はまだかわいているが、風にはしめり気がかんじられた。
教授の機嫌は、よいとはいえないようだ。
美緒は顔を空にむけ、気配をさぐった。
空といっても、それは空ではなかった。あかい塗料をべったりとぬられた壁。均一にあかいただの天井。
いつ見ても寒々とした光景だった。
教授はいつも、コンタクトしてくる者にこの風景で歓迎の意を表明する。歓迎してはいないという意を、あからさまにつたえてくる。しかしそれは、教授が外界にたいして非能動的である事実を否定している。
「なにをこわがってるの」
美緒はつぶやいた。
空の赤がパッとあかるくなり、すぐに元にもどった。
「美緒」
背後から声が聞こえた。
谷岡修治だった。
札幌はまださむいらしい。学校の制服の上から、ダッフルコートを着ている。が、それはイメージでしかない。彼が自分というキャラクターを表現するのにつかっているイメージでしかない。実際の彼は、パンツ一枚の姿で札幌のコンタクトルームによこたわっているはずだ。
美緒はしかし、実物の彼に会ったことがある。実物の修治と比較して、彼のイメージする自分のキャラクターはわりとうまくできている、と美緒はおもう。
「今日はぼくのほうが先だったね」
美緒はうなずいた。
コンタクトの初期動作は、いつも修治のほうがうまい。美緒はいつもとまどってしまう。もうなれたはずなのに。
「今日も着物かい？　まったくきみは古風だよ。かわってる。麻理は？」
美緒は右手のほうを視線でしめした。上田麻理がやってくるところだった。
「おはよう……じゃなくて、こんにちは……じゃなくて、こんばんは、かな。どっちでもいいや」
舌を出した。
美緒とは対象的にミニのフレアスカートに、レース飾りのついたしろいブラウス、長い髪はポニーテールにしてリボンでとめてある、といういでたちだ。
「そろったね。じゃあさっそく行こうか」



「気をつけて」美緒はいった。「今日はなんだか……」
「そうだね。ぼくもかんじる。なんだか今日は――」
修治がいいかけたとき、麻理の頭上にキャラクターが生じた。
直径一メートルほどの丸い玉。表面にするどい刺が無数にはえている。ハリセンボンそっくりだが、あの愛敬のあるおちょぼ口とクリクリした目玉がついていなかった。かわりにふとい蛇の首がニョキッとつきでている。
蛇の首がするするとのびると、麻理の顔の前でカッと口をひらいた。
「キャッ！」
悲鳴をあげながらも、麻理はてのひらを蛇にむかってかざした。
てのひらから光の玉がうまれた。
「えいッ！」
気合いをいれると、光の玉は蛇の頭にむかってとんだ。
蛇の頭はこなごなになり、とびちりながら、花火の残骸のように空中できえた。
まるい胴体がまだ空中にのこっていた。
修治が手をまっすぐ前にのばすと、しろい光の束が指先から成長した。およそ1メートル。
修治はしろい光でキャラクターの胴体に切りつけた。
まるいものはまっぷたつになり、地面におちた。
雪がとけるようにドロドロときえていった
「だいぶうまくなったでしょ？」
麻理が自慢そうにいった。
「一発で全部やっつけなきゃ」修治がこたえる。「頭だけなんて、簡単すぎるよ。ぼくよりきみのほうがキャラクター能力がたかいんだから」
「わかってるけど……」
「しかもぼくの能力はどんどんよわまってる。もうおとなに近いんだ。反対にきみはどんどんつよくなってる」
「でも、美緒にはかなわない」
「美緒は特別だよ」
「弱いものいじめよね、教授。どうしてよわいあたしにちょっかいをかけてくるの？」
「美緒にはかなわないからだね、あんなキャラクターじゃ。教授は知ってる」
「つぎ、くるわ」美緒がふたりの注意をうながした。
「どうしたってんだ、今日は。やけにいそがしいな」
「教授のようす、変だわ」
「やだなあ」麻理がぼやいた。
「この前のときみたいに、かってに逃げだすなよ」
「わかってるってば」
「くるわよ」
美緒は身がまえた。
「下よ！」
おおきかった。
トマトだ。巨大なトマトが大地からわきでてきた。地面から水がわきでてくるように、巨大なトマトが土のあいだから醜悪にもりあがってくる。
「なによぉ、これ」麻理がなきべそをかいた。「またあたしにちょっかいをかけるつもりだよぉ」
麻理の足がつかまっていた。白いウイングチップをはいていた足が、両方ともトマトに没している。
トマトはどんどんもりあがり、彼女の足をどんどんはいあがってきた。
「うごけないよぉ」
「やっつけるんだ」
「わかってるわよ」
麻理は両手をいったん鳩尾の前であわせると、ゆっくりとひらいていった。
かがやく光が生成された。
充分におおきく成長させる。てのひらを下にむけ、たたきつけた。
「やッ！」
ボッと煙があがり、足もとのトマトがはじけた。
麻理のまわりだけトマトが消失し、飛沫が彼女の身体にとびちった。
「やァだ！　この服、気にいってるのにィ」
麻理が一瞬目をまばたかせると、キャラクターがリセットされ、衣服はもとどおりきれいになった。
「ばか。服のことなんか気にしてる場合か！」
麻理がもたついているうちに、トマトはもとどおりもりかえし、ふたたび彼女の足をうめてしまった。もう膝のあたりまでもりあがってきている。
「じっとしてろ。ぼくがやる」
修治が光の剣を出した。
「いたくしないでね」
「知らないよ」
修治は光を麻理の足元にむかってふりおろした。
麻理をつかまえている部分が本体から切れて、はなれた。
「いまだ！」
「わかってる」
麻理がふたたび光をはなった。
トマトがきえた。しかし、本体がのこっている。
修治が本体に切りつけた。
「手ごたえがないよ」
剣がズブズブとのめりこんでいく。ひきこまれるように、修治の手までトマトのなかにはいっていった。
「わわ。すいこまれる」
またたくまに肩のあたりまでひきこまれた。
「修治！」
麻理が彼の身体をつかまえようとした。
「動かないで！」
美緒がみじかくいった。麻理はビクッとうごきをとめた。
まばたきひとつ、美緒はキャラクターをひとつ、出した。
頭の上。ゴルフボールぐらいのちいさな玉。
ひかっている。
左手をトマトのほうにむける。
「とまった」
麻理がささやいた。修治は首までトマトにつかまっている。しかし、トマトの成長はとまっていた。
右手を頭上にさしあげ、人さし指のさきに玉をくっつけた。
「ふたりともじっとしてて」
右手をひとふり。玉をトマトにむかってとばした。
玉はトマトにあたって、すいこまれた。
トマトが内側から膨張した。まるでマスクメロンに変化したように、表面にこまかい亀裂が生じ、亀裂から放射状にまばゆい光がひろがった。
「う……」
修治がおもわず、目をとじる。
亀裂にそって高速でトマトがとけていった。二秒後には跡形もなくなっていた。
「なんだよ、いったい」
修治が深呼吸しながら、立ちあがった。
「さすが、美緒ね」
「今日はおかしいな、やっぱり。レベル1にこんな強力なキャラクターが生じるなんて、異常だよ」
美緒はうなずいた。
「たしかに変。なにがおこってるのか、たしかめてみましょ」
「ああ」
「やだなあ、あたし」麻理がぼやいた。
「手をつないであげる」美緒は麻理の手をとった。「はなさないのよ」
「わかったわ、おねえさま」麻理がふざけていった。
「じゃ、行きましょう」美緒はいった。

「レベル2へ」

プロジェクト

「変だわ」

副調節室のかおるがつぶやいた。

「ああ、たしかに」嶋崎は応じた。「第一レベルでこれだけキャラクターが多出するというのは、はじめてかもしれないな」

「いやな予感がします」

いったとたん、モニター横の電話が鳴った。かおるがとびあがりそうになっている。

ネットワークにつながっている音声回線だった。着信信号は東京の研究室からのコールであることをしめしていた。

かおるを制して、嶋崎が受話器をとった。

「広山です」

相手が名乗った。広山は萩原教授の共同研究者であり、助教授だった。

嶋崎は反射的に、東京からの映像がうつっているモニターテレビを、ガラス窓越しに見た。もちろんそこには、教授の姿しかうつっていない。

「なんでしょう」こたえをなかば予想しながら、嶋崎はいった。

「ようすがおかしいとおもいませんか」

広山の言葉は、嶋崎の予想どおりだった。

「ええ、たしかに。なにが原因ですか？そちらに徴候でも？」

「いや、なにも。モニターでも確認できるでしょう。教授に変わりはありません」

「しかし、ようすはおかしい」

「でしょう？」

「たしかに。第一レベルでこれだけキャラクターが多出するとは……しかもかなり強いキャラクターですよね。そちらの麻理ちゃんがあやうくやられるところだった」

「ええ。そちらの美緒さんがいなければね」

「なにか心あたりでも？」

「まったくありません。前回のアクセスと今回のアクセスのあいだに、なにかがあったのかもしれません」

前回のアクセスといえば、きのうだ、と嶋崎はかんがえた。

「なにかが、とは？」

「わかりません」

「環境的な変化はあたえてませんよね」

「むろんです。なにもかわったことはしてません」

「ということは、やはりなにか教授に内面的な変化が起こりかけているということでしょうか」

「あるいは」

「覚醒の徴候でしょうか」

「まだそこまでは……」

教授がディープ・スリープにはいって、今日で半年ちかくたつ。彼みずからが開発したイメージ・シミュレーション・マシンによるプログラミング実験の最中だった。

教授はイメージ・プログラミングの技術を、人造人間（レプリカント）のプログラムに応用することをかんがえていた。なぜなら、レプリカントは巨大システムを必要とするからだ。歩行をはじめとする動作の制御だけとってみても、大変な巨大プログラムが必要になる。さらにレプリカントに会話であるとか、思考能力をあたえようとすると、従来のプログラミング言語によるシステムではほとんど開発不可能といっていい。

レプリカントに内蔵するコンピューターの処理能力が飛躍的に向上すると、複雑なシステムが使用可能になる分、システム開発に膨大なエネルギーが必要になってくる。そのシステム開発に、萩原教授がイメージ・プログラミングという画期的な方法を用いることを提唱したのだ。

プログラム開発者は、ＮＳＯＩを使って、ただレプリカントの動作や思考処理をイメージするだけでいい。コンピューターが自動作成したプログラムが残される。

その実験の最中に、教授はディープ・



スリーパーとなってしまった。
　ディープ・スリーパーはその後、何人か発生し、一時はNSOIの欠陥ではないかとうたがわれたが、そのうち奇妙な事実があきらかになってきた。NSOIを使用してディープ・スリーパーとなる、あるいはNSOIとの相性がわるくてたびたびアクセスを強制終了させられる実験者は、ことごとくが成人だった。実験には、感受性のつよい思春期の学生たちも多く参加していたが、彼らにはそのような事態はほとんど起こらなかった。
　そもそもNSOIを使ったイメージ・オペレーションは、非常に精神的な作業である。思春期の人間が持っているある種の感受性が、イメージ・オペレーションには不可欠の要素なのではないかと、ちかごろではかんがえられている。
　大人のディープ・スリーパーを現実世界に連れもどすことに成功したのも、すべて十八歳までの少年や少女たちだった。
　しかし、ただひとりのディープ・スリーパーが、ここにのこった。最初にして最後のディープ・スリーパー――萩原真一郎教授である。
　彼を連れもどすプロジェクトが、優秀なイメージ・オペレーターの高校生たちを使って組まれた。美緒はその中心的存在となっていた。
　しかし、教授が覚醒する徴候は、これまでのところまったく見られなかった。教授の自我の存在はたしかにかんじられるのに、美緒たちはまだ一度も自我に出会うことに成功していなかった。教授はなんらかの理由で、自分を精神の奥ふかくにかくしてしまったらしい。まわりに悪意にみちた罠（トラップ）を残して……。
「三人が第二レベルにはいったようですね」
　嶋崎は端末の画面を確認して、いった。
「そのようですね」広山がこたえた。「いったん切りましょう」
「わかりました。なにかあれば、また連絡を」
　嶋崎は受話器を置き、美緒からフィードバックされてくるイメージ画像に見入った。

強制終了（ログアウト）

　荒野のまっただなかに、ドアがひとつ、たっている。
　美緒にとっては見なれた光景だ。教授が用意したレベル2へのドアだ。
　ただし、そのドアのむこうがいつもおなじ風景だとはかぎらない。コンタクトステージとして、いわば開放されているレベル1とはちがい、このドアのむこう側は教授自身の世界だった。
　美緒たち三人はドアに近づき、それをひらいた。
　部屋だった。
　三メートル四方程度のせまい部屋。はじめて遭遇する環境だ。
　美緒と麻理が手をつないだまま、部屋にはいった。
　修治がはいると、三人の背後でドアがしまった。
　それから、ドアがきえた。
　まるで壁にかかれた絵が雑巾（ぞうきん）でふきとられたみたいに、ドアはきえてしまい、そこはまわりとまったくおなじ壁になった。
　壁は灰色で、つるっとした均一の質感があった。
「とじこめられたよ」麻理がいった。
「だいじょうぶ」美緒はこたえ、麻理の手をしっかりにぎってやった。「出口をさがして」
「どうやって？」修治がたずねた。
「どこかに出口があるはず。壁をしらべてみましょ」
　美緒は壁にそってゆっくりあるきながら、手を壁にあててしらべた。
　どこかにあるはず、出口が……あるいは、この壁をこわすか……部屋も教授の精神がつくりだしたひとつのキャラクターである以上、こわすこともできるはず……ただ、このキャラクターがどのくらいのつよさをもっているのか、わからないだけ……
「ここ……」修治が美緒の注意をうながした。「すこし感触がちがう」
　彼のよこに行き、壁にさわってみた。たしかに感触がちがった。そこだけざらついた感触がある。
　おしてみた。
　わずかにへこんだ。
　ぐっとつよくおしてみた。
　壁はぐにゃりとへこんだが、穴があくほどではなかった。
「どいて」
　ふたりにいい、美緒は両手を壁におしあてて、たった。
　目をとじ、壁というキャラクターをかんじる。
　両手のあいだにエネルギーをイメージした。
　けせるかどうか……
　イメージを解放した。
　とん、というかすかな反動があり、壁がぱっとひかった。
　爆風とともに、壁がふきとんだ。
「やだァ！」
　麻理が悲鳴をあげながら、みだれた髪を手でおさえた。美緒も顔を手でかばった。
　なにかがどすんとぶつかってきた。
「キャッ！」
　麻理がふたたび悲鳴をあげた。
　壁の穴から、なにかがとびこんできた。ぐにゃっとした肉のかたまりのようなものだ。それが帯（おび）の下のあたりにへばりついていた。
　美緒はなんとかふみとどまり、肉のかたまりに両手を押しあてた。
　ぞろっという感触が、手首のあたりまでつつみこんでくる。
　うごいてる……
　触手のようなものが何本も、ピュッ、ピュッと美緒にむかってとんだ。
　気味がわるい……
　ゆっくりかんがえているよゆうはなかった。
　感覚を肉のかたまりに集中し、エネルギーをときはなった。
　ぼっ……
　くぐもった音をたて、かたまりが四散した。
「ハッ！」
　全身にこびりついた肉片をたたきおとしてやった。
　麻理は、とみると、パチパチはじける電気の玉のようなものに、わずらわされていた。彼女をたすけようとしたのか、修治もそれにつかまっていた。
　無数の電気玉が、パチパチいいながら、ふたりを取りかこみ、攻撃している。
「あちィ！」
　修治が顔をしかめ、じだんだをふんだ。
「おねえさま、なんとかして！」
「あたしの手につかまって」
　そういいながら、ふたりに近づこうとしたとき、穴の外になにかがひかるのが見えた。
　なんだろう……
　つぎの瞬間、美緒はさけんだ。
「あぶない！」
　電気玉を無視してふたりにとびついた。
　なにかが猛烈ないきおいで穴からとびこんできた。ギラッとひかる、巨大な刃物のようなもの。それが三人をぎりぎりかすめて、反対側の壁にどすんとつきささった。
「ひえー」麻理が目をまるくした。「いったいどうなってるの、今日は」
　壁につきささったものは、三角定規にそっくりの形をしていた。
　しかし、それをのんびり見物している

ひまはなかった。電気玉があいかわらず、攻撃をしかけてきたからだ。
「ふたりとも、あたしの手につかまって」
美緒はふたりと手をつなぐと、目をとじ、気合いをこめた。
「ん！」
バチッと電気がはじけ、電気玉がとびちった。
チリチリとみれんがましい音をのこしながら、きえていく。
「出ましょう」
「こわい」
「だいじょうぶ。ついてるから」
「こんなの、はじめてよね。まだなかにはいってもいないのに、こんなに攻撃されるなんて。教授、今日は怒ってるんだ」
「あたしがさきに出る。さきに出て防いでるから」
美緒は自分の身体のまわりにつくったエネルギー空間をこわさないようにしながら、ゆっくりと穴から出た。
外はまっくらだった。
闇のなかから、音だけが聞こえてくる。
ゴウゴウ、ざわざわ……
人の声……？
動物の声のようにもきこえる。あるいはただの嵐の音？
「だいじょうぶ。来て」
穴をかばうようにたちながら、美緒はなかのふたりにいった。
麻理がまず出てきた。
つぎに修治。
「せまいな」
ごそごそと上半身からはい出ようとしている。
美緒はハッとふりかえった。
「修治さん！」
穴がせばまっていた。
「はやく出て」
みるみる穴がすぼまっていく。
「くそ！」
両手を穴のふちにかけ、身体をひきずりだそうとした。
美緒も彼の身体をつかみ、ひっぱった。
穴のふちが修治の身体に食いこんだ。
「だめだ！」
修治の顔が苦痛にゆがんだ。
「修治さん！」
のどの奥からしぼりだすような悲鳴がわいた。
穴はすぼまりつづけ、修治の身体をかんぜんに切断して、とじおえた。
修治の上体がゴロンと手前にころがった。
強制終了（ログアウト）だ。
こんなアクセス初期から強制終了させられたのは、はじめてだった。麻理はショックのあまり、声も出ないようすだった。
「麻理……」
美緒は彼女の肩に手をまわし、抱きよせた。
「だいじょうぶ？」
「おねえさま、あたしたちも終了しましょう。今日はぜったいおかしい。あたし、こんなふうに強制終了させられたくない」
「そうね」
「先生たち、ゆるしてくれるとおもう。今日は変よ、ぜったい」
「うん」
じゃあ、あたしたちも終了しましょう、と美緒がいいかけたとき、
「待て」
と、修治がいった。半分になった身体で。
いや、彼ではない。彼が残したキャラクターが、なにかべつのものに変化しているのだ。
「きえなさい」
美緒が彼にむかって両手をさしのべたとき、それはとんだ。
目をむき、両手をひろげて、とんだ。
麻理と美緒は、同時に首をつかまれた。
信じられない握力だ。瞬時にして呼吸がとまってしまった。
「死ね」
修治の声でそいつがいい、爪を正確に頸動脈にくいこませてきた。
そいつをけすことはできたけれど、美緒はやらなかった。
目をとじ、世界がブラックアウトするままにまかせた。

夢

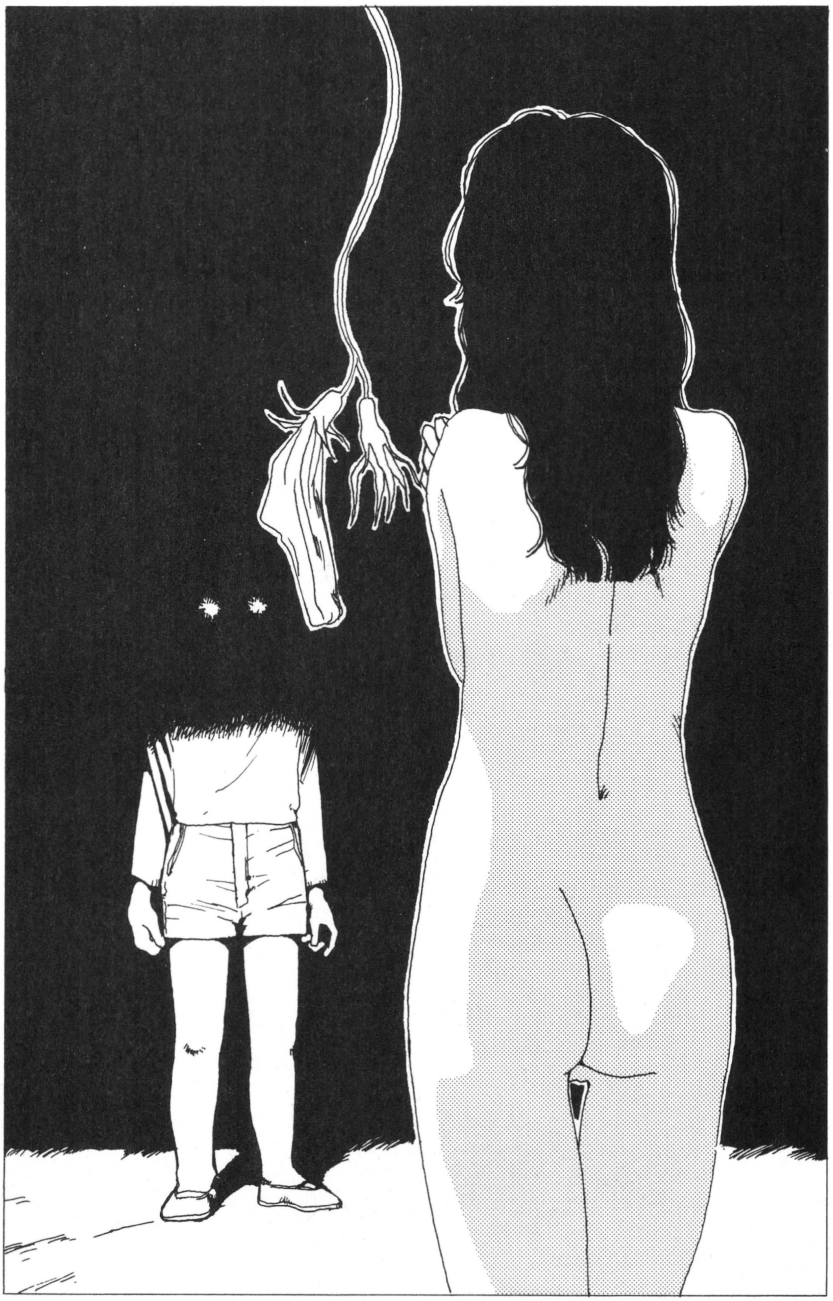
「美緒ちゃんがもどりません」
かおるが悲鳴にちかい声でそういい、あわただしくキーボードをたたいた。
「もどらない？　どういうことだ」
嶋崎は端末のディスプレイをのぞきこんだ。
「強制終了させられたはずなのに、コンタクトステージにもどっていません」
「ほかのふたりは？」
「もどってます」
嶋崎はモニターのスイッチをきりかえた。
いままで教授がうつっていた画面が、上田麻理、谷岡修治ときりかわっていった。
谷岡修治はもう寝台のうえにおきあがっている。上田麻理は、NSOIが頭部からゆっくりと移動していくところだった。
つまり、もどったのだ。
美緒だけがなぜかもどってこない。
「どこにいる？」
美緒のイメージモニターをみた。
くらいイメージで、なにがうつっているのか判然としなかった。
「わかりません。レベル2のどこかだとはおもいますけど」
「なぜだ」
「NSOIには異常ありません」
「まちがいないか」
「まちがいありません」
「ピックアップ信号をおくりこんでみよう」
「はい」
イメージ・オペレーターを強制的に覚醒させるための信号が、おくりこまれた。
しかし、美緒になんの変化もおきなかった。
「よっつ、いつつ……」
声にふりかえると、少女がたっていた。
チェックのスカートにエンブレムのついたブレザー。美緒の高校の制服だ。
「高倉さん……」
二年F組の高倉小夜だった。
線のほそい、きれいな顔だち。ながいまつげ。ふっくらした頬と唇。
きれい……さわってみたい……
「むっつ、ななつ……」
かぞえおえると、高倉小夜はこちらに顔をむけ、にっこりとわらった。
「ねえ、この子たち、どこに行くのかしってる？」
「この子たち？」
「このお花たち。しぼんで落ちたら、どこに行く？」
両手をひろげ、フシをつけて歌うようにいいながら、くるっと身体をまわしてみせた。
「あたしについてきて」と、小夜がいう。
「どこに行くの？」
「いいところ。あたしといっしょにあるくの、いや？」
「ううん」
「じゃ、来て」
小夜が手をさしのべてきた。美緒はその手をそっとつかんだ。
つめたい……でも、気持ちいい……
ひかれて、いっしょにあるきはじめた。
「どこに行くの？」

「いいところ」
「いいところって？」
「お花たちが行くところ」
力をこめ、美緒の手をぐいぐいひっぱった。
「まって。そんなにはやくあるけない」
木綿絣の単衣が足にからまった。
「そう？　じゃ、だいてあげる」
ぐいっとひきよせられた。
腕のなかにだきとられた。
身体がふわっとういた。
顔がふれあいそうになった。
いいにおい……
小夜の唇がちかづいてきた。
「な、なに……？」
「好きよ、神森さんのこと」
「……」
「じっとしてて」
ちかづいてきた唇が、ゆっくりとひらいた。
口のなかがみえた。
歯がなかった。
奥はまっかな血の色だった。

ログアウト

「いや！」
両手で彼女の身体をつきはなし、のがれようとした。
がっしりとだきかかえられ、うごけない。
「だれ、あなた？」
「あなたのすきなF組の高倉小夜」
そういったとたん、口のなかからどっと血があふれでてきた。
滝のように血が美緒にふりそそいだ。
むせかえりながらも、血のぬめりにたすけられて、小夜の手からもがきのがれた。
「先生ね！」
カッと気合いをいれ、血をはじきとばした。
両手をくみ、てのひらのあいだにエネ





ルギーをたくわえる。
「あたしのなかをのぞいたわね」
血まみれになってたっている高倉小夜の身体が、ぐにゃりと変化した。
「先生だって？　ばかにするな」と、男の声。
「え？」
ぼこっと顔が膨張した。瞬時に肉のかたまりと化した。
おもわず目をそむけそうになるのを、美緒はこらえた。
あたしの心のなかをのぞいた……高倉さんをあんな姿にした……
「ゆるせない！」
手のなかのものをなげつけた。
胸のあたりにあたり、身体がうしろにはねとんだ。しかし、たおれなかった。
つよい……！
もう一度、こんどはとびぬけつよいエネルギー・キャラクターを、両手のあいだにつくった。
高倉小夜のかたちをしたキャラクターは、刻々と変化していた。顔のつぎは腕、腕のつぎは足というふうに、肉がもりあがり、膨張していく。
両手を頭のうえにかざし、エネルギー・キャラクターにさらに力をあたえた。
「えいッ！」
目をとじ、全イメージを集中した。
そのすきをつかれた。
目をあけ、なげたときには、相手はすでに移動していた。
背中にぴったりとはりつかれた。
腕をつかまれる。足をのみこまれる。顔に触手がはいあがってくる。
美緒のなかで急速になにかがふくれあがった。
感情のおもむくまま、それを身体のそとに解放した。
「いやあッ！」
美緒の身体をつつみこんでいたすべてのものが、巨大なエネルギーにあおられて、とびちった。衣服さえもはぎとられた。
裸の胸をかかえこみ、美緒は、もうもどろう、とおもった。
でも、なぜさっき、かえれなかったの？　なぜ、夢をぬすまれてしまったの？
そのとき、またぬすまれた夢があらわれた。
八歳になる弟の寧だった。
正確には、寧の姿をしたキャラクターだ。
「わかってるんです、先生。もうよして」
まだのこっていた。今日のはほんとうにつよい。
「おねえちゃん」
寧の姿をしたものが、いった。いまにもおれそうなほそい身体。いまにもきえてしまいそうな、よわい声。
「いいかげんにして」
美緒はつかつかとあゆみよった。
「おねえちゃん、ぼくをころさないで」
「いいかげんにしなさい。先生だってこと、わかってるのよ」
「萩原なんかじゃないぞ」
きゅうに大人の男の声になった寧が、いった。
「え？」
「いいながめだ、ねえちゃん」
寧の目が美緒の身体にそそがれた。
美緒はどうじなかった。
身体のなかにためたものを、ふたたび解放した。さきほどの解放がさそい水となり、さらに巨大なエネルギーが一気にながれでるのを、かんじた。
断末魔の悲鳴をのこして、寧の姿がとけていった。
やっときえた。
「ひどい……」
美緒はつぶやき、すくいをもとめるように、しろい夕顔に手をのばした。
もどろう……
今度こそもどれるだろう。
目をとじて、たった。
萩原なんかじゃない、という男の声が耳にのこっている。
どうして終了できなかったの、さっきは……どうして夢を……ぬすまれて……
ログアウト。

〈第二話につづく〉

ネットワークRPG"クレギオン"シナリオ#2

イスフェルの地にて

遭遇

中世地球に近い文明を持つ惑星イスフェルの人々、
500光年の彼方から訪れた、デネヴ植民探査隊。
両者の接触から生れる壮大なストーリー。
――――――創るのはあなたです。



好評募集中

プレイ期間
93年1月まで

ゲーム内容：ネットワークRPG"クレギオン"は、郵便を使ってプレイする会員制のRPGです。月に一度、自分のキャラクターの行動を郵送すれば、それによって生れた物語と雑誌「ネットワールド」が返送されてきます。

キャラクターは先住民側と探査隊側との2サイドに分かれ、全国数千人のプレイヤーと交流しながら世界と物語を構築してゆきます。

RPGにまったく経験のない人でも、気軽に参加できます。（シナリオ#1に参加していなくても、プレイに支障はありません。）

資料請求方法：ハガキか封書で下記住所まで、あなたの郵便番号・住所・氏名をハッキリと書いてお送り下さい。折り返し「参加案内パンフレット」(無料) をお送りします。

イラスト　二木真希子

HOBBY DATA

ネットワークRPGの資料の請求はこちら

〒221　神奈川県横浜市神奈川区台町11-30 台ビル11号
有限会社 ホビー・データ
「クレギオン」パンフレット請求MM係

（資料送付先）

キリトリ線

□□□□□
（あなたの）住所

（フリガナ）

氏名　　様

LOGOUT

大宇宙を舞台に展開する壮大な未来RPG

あのメイルRPGが、ついにテーブルトークに！

テーブルトークRPG
クレギオン基本セット

平成4年
4月30日発売

セット内容
- ■ルール・ブック……52P
- ■ソース・ブック（宙域設定資料）…160P
- ■シナリオ・ブック（シナリオ5本）…48P
- ■チャート・ブック……12P
- ■カラー宙域マップ……1枚
- ■10面ダイス……2個

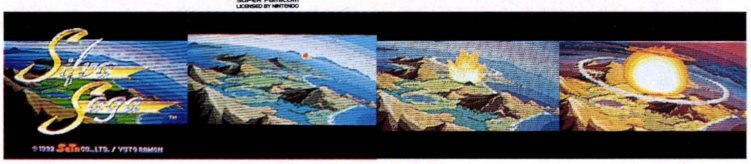
予価5,000円

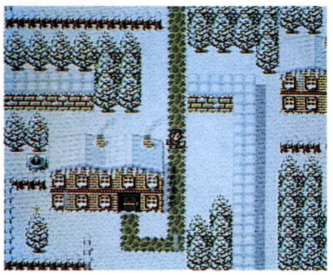
※セット内容は予告なく変更されることがあります。



スーパーファミコンは任天堂の商標です。 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。







スーパーファミコン版シルヴァ・サーガ。主人公の名はフーラル。ベタの村に漂着したフーラルは、失踪したカイラル王子を求めて、光の戦士への旅を始める…。

スーパーファミコン®用ソフト シルヴァ・サーガ

容量　8MBIT+64KSRAMB.B　予定価格　8,900円(税込)　発売日　92年発売予定

メッセージ表示のないバトル!

「○○のこうげき!」などというメッセージ表示をしない。
すべて、ビジュアル（アニメーションなど）によって表現するのでとっても迫力があるぞ。

がんがんアニメーションするバトル!

アニメーションは通常アニメと攻撃アニメの２種がある。
ボスキャラなどは攻撃パターンが豊富で、いくつかのアニメーションを見ることができる。見ているだけで風が感じられるかのようなアニメーションを、ぜひ見て欲しい。
グラフィックデザインは「ガデュリン」に引き続き、岩滝徹＆智の岩滝BROS.が担当。

傭兵＆神像システム



高原でのバトル。敵はナラシンハとアイアンフィスト。



主の塔の中でのバトル。ニーラカンタがフワフワと浮いている。

サウンドはフルオーケストラ。

重厚なサウンドがミネルバトンワールドのイメージを広げる。
バトルの効果音も凄い迫力だ。

練り込まれたシナリオ。

シナリオは当然、「ガデュリン」のデザインを始め、小説などでも大活躍中の羅門祐人氏が担当。

Silva Saga

傭兵&神像システム
壮大なミネルバトン
ワールド

新たなる光の戦士の旅立ち。

ファミリーコンピュータ™用ソフト シルヴァ・サーガ

容量　4M+64KSRAMB.B
7,800円(税別)
発売日　92年発売予定

ファミコン版シルヴァ・サーガは、王子カイラルによる冒険の旅…。







早指し

92年発売予定
価格未定

SFC用ソフト 二段 森田将棋

コンピュータの思考時間が大幅に短縮／超高速カスタムチップ搭載／

1手、20秒VS.20秒の夢が実現!!

●“カスタムチップ”とは？

スーパーファミコン本体の計算スピードより約40倍速く処理を可能にしたチップ。
これにより、好評「初段 森田将棋」の棋力バージョンで、思考時間が約20倍近く短縮されることになった。
待ち時間のイライラが解消されたばかりでなく、ナント／　最強の敵と1手20秒VS.20秒の超早指しが可能となった。

SETA 株式会社 セタ　〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD. 2F　TEL. 03-3778-6311(ユーザーサポート電話)

本を開くと、英雄の鼓動が聞こえる…

RPG BOOKS

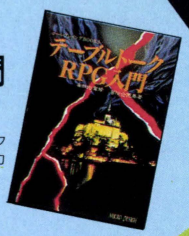


イラストレーション:高田明美

［絶賛発売中］
RPGカードゲームの作り方
翔企画　鈴木銀一郎著
■定価1,900円(税込)
九月姫のイラストにのせて、カードゲームの作り方を紹介。これで人気カードゲームが誰にでも簡単に作れる! ブランクカード付。



［絶賛発売中］
ブランディッシュ ストーリーブック
■定価1,980円(税込)
上製本オールカラー
鈴木教之　井上克典　共著
大好評発売中のARPG「ブランディッシュ」。そのゲーム世界がコンピュータを飛び出して単行本で登場!



［絶賛発売中］
テーブルトークRPG入門
安田均監修　冒険企画局著
■定価2,000円(税込)
テーブルトークRPGってなに?テーブルトークを遊んだことがない人に分かりやすく、その魅力を紹介。



［絶賛発売中］
RPGゲームマスターになる本①ー体験編ー
■定価1,980円(税込)
朱鷺田祐介著
テーブルトークRPGのマスターになるための実践本。ゲームマスターとしてのコツや心構えを書いた一冊。



［絶賛発売中］
コンピュータRPGの作り方
飯島健男&バンドラボックス著
■定価1,900円(税込)
コンピュータRPGを作る上での考え方、テクニック、注意点など、あらゆるノウハウを注ぎ込んだ本。ゲーム設計用紙付。



［絶賛発売中］
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 全機種完全攻略大事典
スタジオハード著
■定価980円(税込)
PCエンジン版とスーパーファミコン版のドラゴンスレイヤー英雄伝説に完全対応した、欲張りな攻略本。また、各ソフトの特徴や違いを楽しく紹介。

絶賛発売中
RPGシナリオメイカー
6つの世界の物語
■定価1,980円
■著者:冒険企画局
わきあかつぐみ
本書の中のサンプルを組み合わせるだけで誰にでも簡単にシナリオができてしまう。ゲームデザイナー必携の書。

絶賛発売中
RPGゲームマスターになる本②ー実践編ー
■定価1,980円
■著者:朱鷺田祐介
マスターとしてのテクニックを磨きたい人へ送る『究極の書』。自分の世界を構築するためのノウハウまでもつまったゲームマスターのバイブル。

絶賛発売中
ウィザードリィ幻想曲
■予価1,980円
■著者:矢野徹
翻訳家、作家としても有名な矢野徹氏の斬新な切り口による「ウィザードリィ」の世界。コンピュータRPGを題材にした幻想詩。

5月下旬新発売
ダイナソア攻略ガイド(仮称)
■予価980円
■著者:マイクロデザイン編集部
日本ファルコムの人気ゲーム『ダイナソア』の徹底ガイド。難攻不落なこのゲームをコンプリートするための情報が満載!

近日発売
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ プレイヤーズガイド(仮称)
■予価1,800円
■著者:江口貴博
日本ファルコムの最新作『ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ』をプレイするために必要なノウハウやテクニックなどを徹底解剖。

近日発売
ファルコム デザインコレクション(仮称)
■予価2,500円
■監修:日本ファルコム㈱
ファルコムのこれまでの作品のグラフィックを集めたデザインコレクション。初期の作品から最新作までを余さずに網羅した永久保存判。

…この後も続々刊行!全国の書店でお求め下さい。なお、品切れの場合は、お近くの書店にご注文下さい。

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

"Wizardry" Copyright (C)1992 Sir-tech Software, Inc. All right reserved "Wizardry" is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
(C)1989,1990,1991,1992 FALCOM (C)1991 HUDSON SOFT (C)1991 EPOCH CO.,LTD.
スーパーファミコン は任天堂の商標です。

株式会社 マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル TEL03(3551)9381 FAX03(3551)9384

アイテム



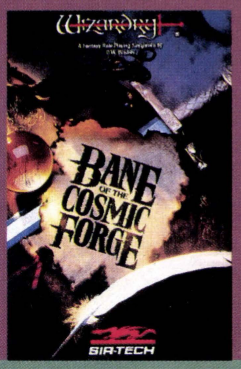
手に入れたアイテムは、組み合わせることによって本来の機能を発揮するようだ。

大地の割れ目



古城を脱出した冒険者たちの前には、広大な渓谷、そして山と深い森があった。

コズミック・フォージの謎を求め、冒険者たちの旅は続く。



ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージは独立したシナリオです。いままでのウィザードリィをお持ちでない方もプレイすることができます。

DOS/V版
■対応機種　IBM PS/55Z(モデル5530Z SX、モデル5510T、モデル5510Z)
PS/55note(モデル5523-S)
SEGA TERADRIVEシリーズ
★ハードディスク、マウスに対応しています。
※IBM-DOS バージョンJ4.0/Vが必要です。※3.5インチFDDが必要です。

東芝Dynabookシリーズ版
■対応機種　J-3100SS 001/002/02E/W01
J-3100GS 001/021
J-3100SX 001/002/021/041/001P/021P/041P/061P
★ハードディスクに対応しています。

NEC PC9801シリーズ版
■対応機種　PC-9801VM/VX/RX/RA/RS/DX/DS/DA(5-2HD)
PC-9801UV/CV/UX/EX/ES/DX/DS/DA(3.5-2HD、DESKTOP版)
PC-9801N/NS/NV/LV/LX/LS/T/NSE(3.5-2HD、NOTEBOOK版)
★ハードディスク、マウスに対応しています。
※高解像度(640×400ドット)アナログディスプレイと640Kバイトのメインメモリが必要です。
※VM0/VM2/VM4では16色グラフィックボードが必要です。
※デジタル8色のカラー液晶には対応していません。
※MS-DOSのシステムディスク(Ver.2.11以上)が必要です。

富士通FM-TOWNS版
■対応機種　FM-TOWNS
★ハードディスク、マウスに対応しています。※メモリ2MBが必要です。
※純正キーボード、モニターが必要です。

絶賛発売中　■価格 12,800円(税別)

Wizardry
BANE OF THE COSMIC FORGE
ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京03(3486)8080 大阪06(348)0018 **株式会社アスキー**

ASCII

迷宮の中では、きみたちが侵入者だ。

ウィザードリィの新シリーズがいよいよスタート。書かれたことをすべて現実にするという魔法のペン、失われた「コズミック・フォージ」を求めて、苦難に満ちた冒険者たちの旅が始まる。廃墟となった王城の中には、どんな秘密が隠されているのか？

古城入り口



地上への戻り道を塞がれた冒険者たち。生き延びるためには前進するしかないのだ。

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)との取り引き



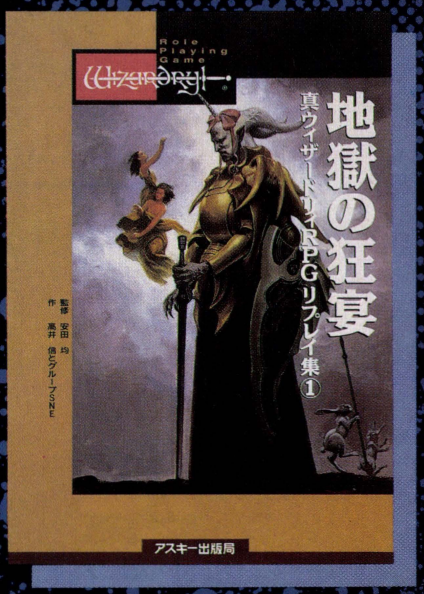
廃墟のはずの城内には奇妙な人々が棲息していた。彼らから得た情報が謎を解く鍵になる。

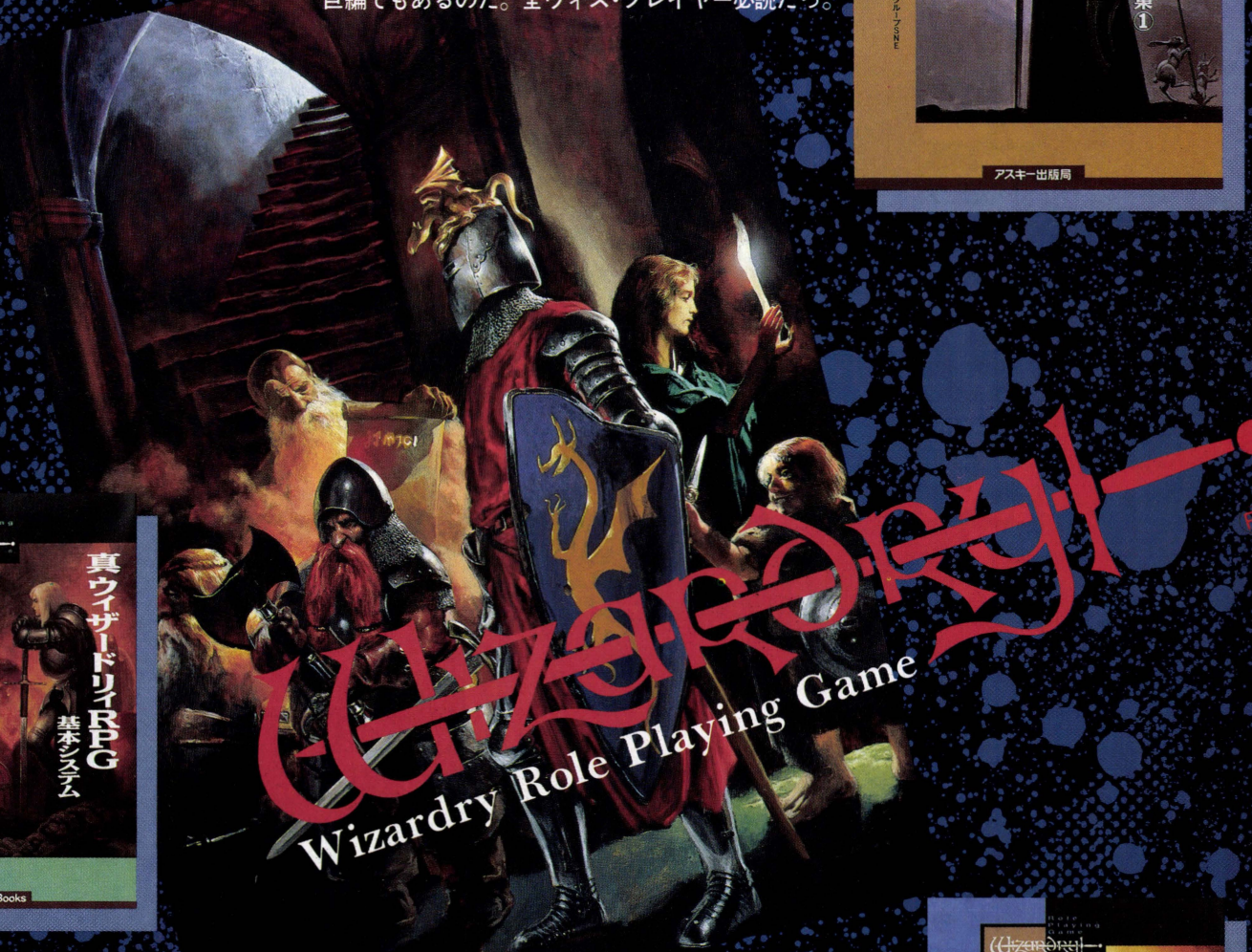
ASCII

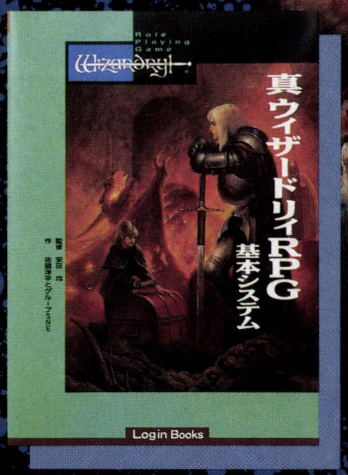
真ウィザードリィRPGリプレイ集①
地獄の狂宴

安田 均監修　高井 信とグループSNE作 定価1,700円

真ウィザードリィRPG初のリプレイが登場した。SF作家でもある高井信による抱腹絶倒のリプレイにはアッと驚くことうけあい。ゲームマスター初心者が百戦練磨のプレイヤーたちによって、真のウィズ・マスターとして成長する姿が描かれている感動巨編でもあるのだ。全ウィズ・プレイヤー必読だっ。







真ウィザードリィRPG 基本システム

安田 均監修　佐藤洋平とグループSNE作　定価2,000円

ウィザードリィRPGがさらに進化した、真ウィザードリィRPGのルールブックがこれだ。魔法や戦闘システムなどが大きく変わり、初心者からRPG熟練者まで、すべての人が楽しめるようになっているのだ。今後も次々とシナリオなどが出る真ウィズのベースになっている本がこの基本システムなのだ。

真ウィザードリィRPGシナリオ集①
終末の魔剣

安田 均監修　佐藤洋平とグループSNE作　定価1,600円

真ウィザードリィ・ユーザー待望のシナリオ集は、ウィズRPGのユーザーならおなじみのエセルナートに伝わる伝説の魔剣の復活だ。かつてひと振りで大地に断層をつくった魔剣と邪悪な宗教集団をめぐって大冒険が展開する、グループSNEの俊英が集合しての大作シナリオをぜひ一度プレーして欲しい！



※表示定価は税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 (03)3486-1977 株式会社アスキー

ASCII

ログインブックス
好評発売中!

新ウィザードリィ

BANE OF THE COSMIC FORGE

オフィシャルデータブック

定価2,000円

サーテク・ソフトウェア 著

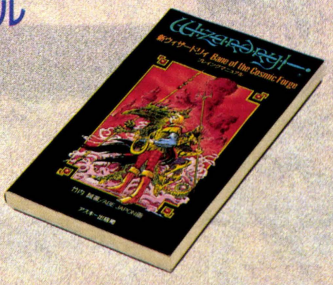
Wizardry

キミが必要としているすべてのデータがある!

ゲームの開発元であるサーテク・ソフトウェアが自ら作った本を、ウィザードリィの達人竹内誠が翻訳のうえ加筆。これこそ、BCFの完全攻略本。完全マップに加え、全重要メッセージ、ヒント、さらにアイテム、モンスターの完全データが記載されているのだっ!

新ウィザードリィ Bane of the Cosmic Forge プレイングマニュアル

竹内 誠著 定価900円



好評を博しているウィザードリィ・マニュアル・シリーズ、『ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ』の解説書だっ! もちろん、著者はウィザードリィの達人ともいわれている竹内誠だ。BCFをプレーするなら必携の1冊をぜひお手元に!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー

表示定価は税込みです。

ASCII

アスキーコミックス第2弾!

好評発売中!



墜落日誌 1

寺島令子著　定価780円(税込み)

お待たせしました。『ログイン』で好評連載中の『墜落日誌』が、遂に単行本になった!!　パソコンなんてなんも知らんもんね、てなマンガ家さんが、いつのまにやら通信からコンピューターグラフィックまでこなすようになっちゃった。その悪戦苦闘ぶりを笑ってるだけで、アナタもパソコンのツウになれるかも?



好評発売中!

しあわせのかたち 1~3

アスキーコミックス第1弾!

桜玉吉著
各定価980円(税込み)

ファミコン通信に大好評連載中の『しあわせのかたち』。
ファミコン周辺のネタを中心にした、
桜玉吉のギャグ・パワーが炸裂だっ!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー

VIDEO
MOVIE
GAME
CD

こだわり情報

ここはただの情報コーナーじゃない。毎回これは、というものをさまざまなジャンルからひとつ選んでくわしく解説するのだ。ミニ・ニュースも載っているからね。

VIDEO

空想科学活劇

ゼイラムは凄い！

超日本映画登場!!

ゲーム好きのログアウト読者ならば、『未来忍者　慶雲機忍外伝』というビデオ映画をおぼえているかもしれない。あのナムコが製作したSF時代活劇で、東京ファンタスティック映画祭でも上映された映画だ。時代劇版スターウォーズともいうべき内容で、低予算ながらも迫力のある作品として、ファンの間では人気が高い。

その未来忍者の監督雨宮慶太とかれの率いるクラウドが再び挑戦したのが、ここで紹介する空想科学活劇『ゼイラム』なのだ。

タイトルとなっているゼイラムとは、宇宙の暴れん坊的存在の凶悪エイリアン。網笠をかぶっているかのような造形は、いかにも未来忍者の監督の新作らしい和風の雰囲気が漂っている。

ゼイラムを追って宇宙の賞金稼ぎイリヤも相棒のコンピューターとともに地球にやってくる。

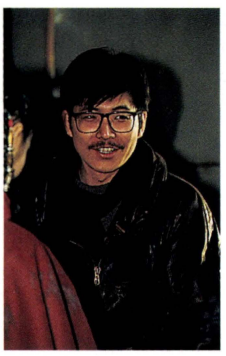
ふたり（?）の戦いは一般市民ふたりを巻き込んで、ゾーンと呼ばれる疑似空間で展開する。ゾーンとは、ひとつの街のコピーともいうべき亜空間で、実際の街と違うのはそこにはかれらのほかには誰も生息していないこと、そしてそこからは転移装置を使わないかぎり脱出できないということだ。次から次へと展開するアクションとイリヤを演じる森山祐子のキリリとした美しさが、この映画の見所だが、とても日本映画とは思えない特撮の数々にも目を向けてもらいたい（詳細は次ページ）。

ふだんは日本映画なんてダサって、暗くて見たくもないという人にこそ、この映画は見てもらいたい。確かにアメリカのSFX映画みたいに巨額な予算はかかっていないけど、そこを逆手にとって少人数の登場人物での局地戦としたシナリオの良さと手慣れた特撮技術で貧乏臭さはまったくない。

それに雨宮監督の演出も、さすがに一年間『鳥人戦隊ジェットマン』のメイン監督をつとめてきただけあって、未来忍者のときよりも格段に進歩している。ノンストップ・アクション・ムービーとしてのたたみかけるような演出力を身につけていて、和製ジェームス・キャメロンという配給会社のつけたキャッチ・コピーもピッタリくるほどのものだ。

さらにキャメロンと共通する資質にビジュアリストとしての素晴らしさがあげられる。映画に登場するキャラクター・デザインも監督自身のものだし、特撮のイメージボードもすべて手掛けている。





⬅演出中の雨宮監督の姿。次回作が楽しみな一九九〇年代を背負う監督のひとり。



➡イリヤとゼイラムの戦いは、迫力あるぞ。あらゆる特撮技術が駆使されている。



➡徳間ジャパンコミュニケーションズ発売。現在好評レンタルおよび発売中。

ゼイラムのパワーの源、雨宮組

さて、それではゼイラムの特撮パートのうち、特に合成にスポットを当ててみよう。

ゼイラムではビジュアル・イフェクト・コーディネーターの松本肇さんが大活躍している。松本さんは脚本にも参加しているのだが、そのあたりから話を聞いてみた。

「最初は『ヒットポイント・フォーナイン／HP9999』というタイトルでコンピューターゲームの中に主人公が入ってしまって戦うと話だったんです。女の子を出すということになり、どうせなら主人公にしてしまおうということで、賞金稼ぎのイリヤというキャラクターが産まれたんです」

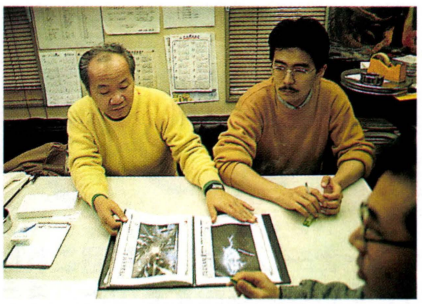
雨宮監督との共同脚本は、監督が絵でイメージしたものを脚本化していく、というような形になったらしい。

松本さんのもうひとつの仕事であるビジュアル・イフェクト・コーディネーターとは、まず撮影現場では合成が予定されているカットの撮影段階で、後で合成等がうまくできるようにチェックを入れることからはじまる。そして、撮影後の合成段階ではビジュアル・エフェクト・アドバイザーの小野寺浩さんと共にすべての合成の指揮をとるわけだ。

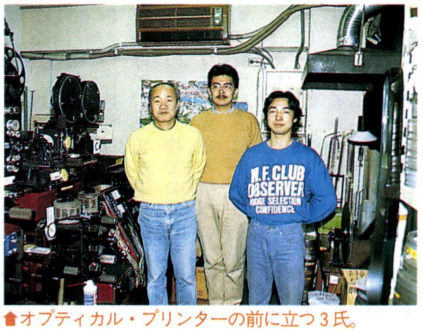
今回、取材では小野寺さんの主宰する日本エフェクトセンターにおじゃました。オプティカル・プリンターの前の記念写真に両氏と共に写っているのは、ゼイラムのオプティカルを担当した佐藤元さんだ。

皆さんに雨宮監督の魅力を聞いたところいつのまにか自分のパートでの最高の仕事をさせられてしまっている、という不思議な魅力がある、と語っていた。確かに出来上がった映画を見ると、合成のみならず、一般市民のひとりを演じる蛍雪次郎を始めとする俳優の演技、銃などの小道具などさまざまなパートが素晴らしいできばえなのだ。雨宮監督の魅力おそるべし、といえるだろう。

気になるクラウドの次回作は、どうやら雨宮監督作品ではないらしい。詳細はいずれ本誌誌上でお知らせできると思う。ただひとつ、ゼイラム2の企画が進んでいるという事実は伝えておこう。松本さんによると、ゼイラム2は時代劇になる、ということだ。つまり続編ではなく、別の時代を舞台にゼイラムが暴れる話になるというわけだ。まだまだ構想段階ということだが、期待して待とうではないか。日本映画には珍しいSF活劇志向のクラウドにはログアウトも期待してしまうのだ。



イージ・ボードを見る小野寺（左）、松本の両氏。



オプティカル・プリンターの前に立つ3氏。

合成の手順だ



まず元になるのは雨宮監督自身が描いたイメージボードだ。雰囲気たっぷりだね。



これはセットで撮影された場面。ゾーンがどんどん消えていくシーンなのだ。



飛び交う光線やゾーンの境界などはアニメーションによって描かれているのだ。



これが完成画面。合成の見せ場はここだけではないぞ。全編が見せ場といえる。

イメージ・ボードを元に、撮影された画面にアニメーションなどを加えて完成するのだ。ここは松本さんオススメのシーン。

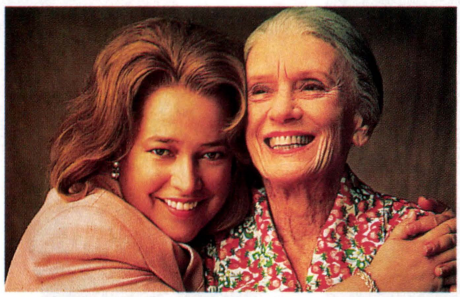


ASCII アスキー映画の新作 フライド・グリーン・トマト

アスキーが映画会社も持っている、ということは知っているかな。あまり大作は公開していないから、映画館でアスキーの作品を見たことは少ないかもしれない。でも、ビデオでは毎月新作をリリースしているから、チラッと見かけたことはあるんじゃないかな。最近では『キャット・チェイサー』なんていう渋いハードボイルド映画のビデオが出ていたりする。

今回紹介するのはまもなく公開する新作『フライド・グリーン・トマト』というハートウォーミングな映画だ。

中年女性エブリンと老女ニニーの偶然の出会い。そして、老女の語る昔話。エブリンはその話を聞く内に忘れていた心の安らぎ、ときめきをとりもどしていく、という感動のドラマなのだ。見て損はないと思うぞ。



この映画はアスキーが製作をした初めての映画なのだ。

MOVIE
スピルバーグの新作とハイランダーの続編だ

夏休み映画にふさわしいハデハデの大作の情報をまず2本お送りしよう。ひとつはS・スピルバーグひさびさの監督作『フック』だ。フックというのはピーター・パンの敵役の鈎爪の船長のこと。この映画は大人になってしまったピーター・パンの物語というとんでもない設定のものなのだ。ウェンディの孫娘と結婚し仕事人間のパパとなったピーターはかつての自分をすっかり忘れていたけど、ふとしたことでネバーランドに戻ることになってしまうのだ。

冒険たっぷりの映画にしあがっているぞ。

もうひとつは『ハイランダー』の続編『ハイランダー　甦る戦士』の紹介。決して死なないハイランダーが復活し、再び戦いが始まるのだ。今度の舞台は二〇二四年の未来。地球全体を紫外線シールドが覆い昼でも暗いという独特の舞台に、ラッセル・マルケイ監督ならではのハデハデな演出が炸裂するのだ。

とにかくハデでスケールたっぷりのアクションが展開するのだ。共にアクション・アドベンチャーのファンならば満足することうけあいだぞ。



♦『フック』コロンビア・トライスター配給。



♦『ハイランダー　甦る戦士』UIP配給。

GAME
メガCDの超大作LUNARが来る

ゲームアーツが『天下布武』に続いて放つメガCDの超大作がこの『LUNAR』なのだ。

ゲームアーツといえば『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を代表格として麻雀ソフトやシューティング・ゲームなどで、おもにパソコン・ソフトを中心に活躍してきたソフトハウスだ。本誌で活躍している竹内誠先生ももともとはゲームアーツに所属していた人だ。ウィザードリィのゲーム解説書の著者名がゲームアーツだったことを思い出した人もいるんじゃないかな。

そのゲームアーツがメガCDで大々的に作品を発表するということで、いまユーザーの期待は大いに高まっている。戦国シミュレーション『天下布武』に続いて今度は超大作本格RPGに挑戦するわけだ。

まだゲームの発売は先だけど、ちょっぴり画面写真と、イメージキャラクターを紹介しておこう。これを見ればRPGの王道をいく作品だということが感じられるだろう。

とにかくマップは広大で、そこで起こるイベントも盛りだくさん。アニメーションやCDサウンドによるドラマティックな演出をはじめ、3D戦闘システムなどのいろいろな仕掛けが凝らしてあるということなので、プレイするのが楽しみになってくるよね。

ちなみにキャラクターデザインは『不思議の海のナディア』の作画監督窪岡俊之が担当しているぞ。



♦これはまだ開発中の画面。完成が楽しみだ。



CD
オタク心をくすぐる3枚を紹介するぞ

こだわり情報担当者は、あまりゲームミュージック系の楽曲を聴かないので、ここに紹介するものを試聴したのはじつに新鮮な体験だった。『NEUTRAL』は人気アニメ『GPX新世紀サイバーフォーミュラ』で主人公・風見ハヤトを演じた人気声優、金丸淳一初のソロアルバム。次にゲームミュージックからは『沈黙の艦隊』を紹介しよう。これはGAMから発売しているパソコンゲームのオリジナル曲に加えて海江田艦長が好んで聴くモーツァルトの交響曲第41番『ジュピター』も収録されているものなのだ。最後の1枚はゲーム・ミュージック界で最強の人気を誇るSSTバンド待望のオリジナルアルバムだ。ロック系のアプローチが多かったこれまでのアルバムとはうって変わった、フュージョン色の強いアルバムになっている。さて、次は何を紹介しようか、ちょっと困っているぞ。



沈黙の艦隊
ゲームミュージック
キングレコード
発売中
3000円［税込］
KICA-1104



BLIND SPOT
S.S.T.BAND
ポニーキャニオン
発売中
2800円［税込］
PCCB-00085



NEUTRAL
金丸淳一
ポリスター
発売中
2400円［税込］
PSCX-1041

南青山 CG ギャラリー Gallery

■横浜市・八つ橋夕子画伯「八つ橋塗り(基本)」
■使用機種：PC-9801ほか
■使用ツール：MPS(鮪ペイントシステム)ほか
■コメント：全パレット16色中、14色だけの使用です。やはり手抜きでしょうか、これって(笑)？



CGを描いたその手をじっと見るさすがに絵の具はついてないのか…

さてさて、本日開店南青山CGギャラリー。この画廊は読者のみんなが描いたCGを、展示する画廊なんですよん。よろしくお見知りおきをッ！

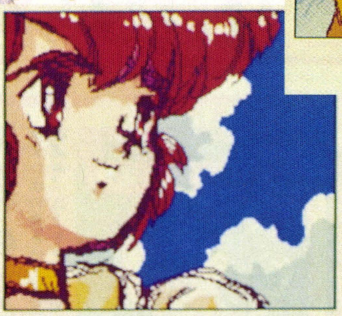
まだまだ開店直後。展示枚数も少ないですが、なーにこれからこれから。だって、みんなが描いて送ってくれるんでしょ？ 全国のCG画伯の方々、あなたのゲージツをお待ちしてまーすっ!!

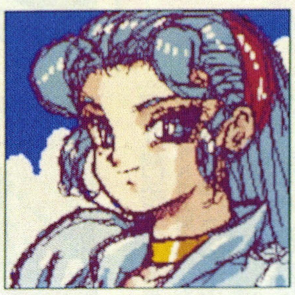
さて、本日のゲージツはというと……横浜市より八つ橋夕子画伯の作品〝八つ橋塗り(基本)〟。使用画材はMPSですが、手慣れた感じで14色を使ってますねー。春から初夏にかけての明るい印象が伝わってきます。背景の塗り方を変えて、キャラクターを沈み込まないようにしてるんですね。後ろ髪のシャープさ加減が全体を引き締めてます。グーグー!!

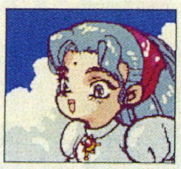
二枚目は千葉県のKITANO画伯の作品〝GRADUATE〟。ちょっと時期はズレちゃったけど、春にこんな思い出を作った人もいるんじゃないかな？ 使用画材はMPS。日差しの入射光がスケール(定規)機能を使って描かれてますが、背景のフリーハンドっぽさにまさに入射って感じでイイですね(光の当たってる部分が、ハレーションをおこしたようになってても良かったかな?)。

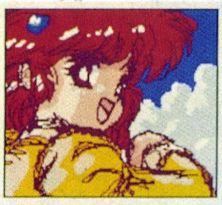
■51ページ・此路あゆみ画伯
『プリンセスメーカー』素描
■使用機種：PC-9801
■使用ツール：MPS(鏑ペイントシステム)
■コメント：『プリメ』のラフスケッチっス、紙がなかったもんで……。これ載せちゃうの？

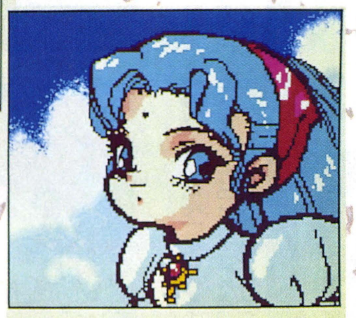




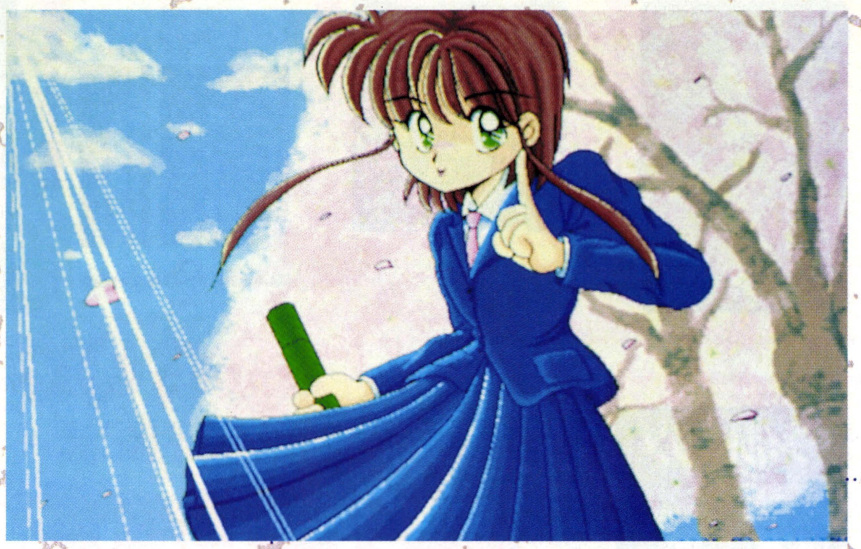












■千葉県・KITANO画伯『GRADUATE』
■使用機種：PC-9801ほか
■使用ツール：MPS(鏑ペイントシステム)ほか
■コメント：〝春物〟を描いてみました。季節は過ぎたかな。



■新宿区・月角画伯『おてつだい』
■使用機種：PC-9801
■使用ツール：MPS(鏑ペイントシステム)ほか
■コメント：『おてつだい』です。まだ未完成品ですが。

お次は新宿区より、月角画伯の作品〝おてつだい〟。冬を感じさせる絵ですね。色あいが落ちついてるせいかな？　タライの水が冷たそーっ！　背景の木目は取り込みかな？　背景というよりは効果バックって感じですが、異様に日本調（笑）。これもMPSを使った16色CGですが、多数の色数を使った場合より色相を統一しやすくて、画面バランスがしっくりするかもしれませんね。

さて最後はログアウトより、此路あゆみ画伯の素描……というより、オーディション用のポラロイド写真みたい。プリンセスメーカーの主人公のラフスケッチです。かなり小さなサイズに描かれています。こんなお手軽CGもアリなんでしょうか（笑）？

せめてパソコンゲーム版くらいの密度で、改めてこの画廊に登場していただきたいですね（もちろん決定稿のキャラクターで！）。

募集要項

てな感じではじまった『南青山CGギャラリー』では、読者のみんなからの応募作品を、心よりお待ちしています。掲載料もちゃんとお支払いしますんで、ふるってご応募ください。

作品はディスクで。使用機種やツール名と住所、氏名、年齢、電話番号を明記して左記まで。

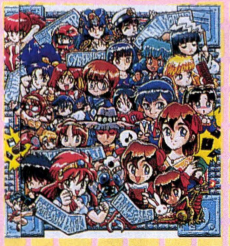
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ログアウト編集部
『南青山CGギャラリー』係

GAINAX

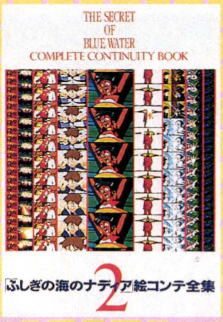
ログアウトの発刊を記念して、ガイナックスからナディア関連のプレゼントだ。絵コンテ全集は1、2、9巻の3巻セット。どうしてもほしい人は通販で買おうね。毎週月曜～金曜日の12時～夜7時まで。☎0422-22-1980。



■ふしぎの海のナディア



■ゲームコレクション



■絵コンテ全集



■テレホンカード

LOG OUT 発刊記念 プレゼント大会



■川又千秋　ワイルドマシン

⬅「火星甲殻団」のシリーズ第二作。赤い大地に繰り広げられる哀愁漂うSF。



■水城　雄　ママの殺人招待状

⬅テンポの良さは「夢巫女・美緒」で実証済み。ユーモアサスペンス小説なのだ。



■火浦　功　死に急ぐ奴らの街

⬅退廃した未来都市を舞台にしたハードボイルド。火浦功の魅力が爆発するぞ。



■大場　惑　虜われの遊戯者たち

⬅さまざまな人生ゲームの虜となった男たちの、悲喜こもごもを綴った短編集。



■羅門祐人　元祖羅門堂病院

⬅常識外れの人間が集まる羅門堂病院を、コミカルに描くホスピタルストーリー。



■菅　浩江　メルサスの少年

⬅ハードな設定を優しい言葉に包み込んだ、異世界ファンタジー小説の決定版。



■高井　信　地獄の狂宴

⬅真ウィズ・リプレイ集の第一弾。一部ではダジャレウィズと呼ばれてるのだ。



■手塚一郎　ワードナの逆襲

⬅思い入れたっぷりにウィザードリィの世界を描き出した小説。ファン必読！



■竹内夏生　魔韻の書①雪竜の鍵

⬅夏生というのは竹内誠先生の共作用ペンネーム。バリバリのファンタジーだ。



■森奈津子　お嬢さまボロもうけ

⬅大ヒットを続けるお嬢様シリーズ第5弾。このノリは一度読むとクセになる!?

■ログアウトテレカ



⬆どんなデザインになるかは当選してのお楽しみ。使うのがもったいないテレカになるぞ。

ログアウト発刊記念のプレゼント大会は、本誌連載の作家陣の新作を中心に、ラインアップしてみた。それぞれサインを入れて3名に、ログアウトの特製テレカは30名にプレゼントする。

ガイナックスからのプレゼントは、通信販売で購入可能なものばかり。当選発表まで待てない人は、通販を利用するのもいいかもね。こちらも各3名にプレゼント！

応募方法は、官製はがきに希望商品を明記して（ナディアのゲームはPC-9801版。希望するメディアサイズをお忘れなく）左記の住所まで。締切は5月末日（当日消印有効）。発表は7月9日発売のログアウト2号誌上で行ないます。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、そしてログアウトの感想も書き添えてね！

あて先はこちら～

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
LOGOUT編集部
発刊記念プレゼント係

作 川又千秋
画 横山 宏



ロスト・ラビリンス

失われた迷宮

企画力はあるが語学力に欠ける突撃レポータータイプのタクロウと、アメリカに留学経験を持つマッキー。東和学院〈冒険部〉の先輩と後輩が繰り広げる、ちょっとドジな冒険アクションのはじまりだ。

プロローグ　第四の月

「現在、われわれが目にしているのは、〝第四の月〟である」

ナチス信奉者から〝二〇世紀のコペルニクス〟と呼ばれ、ヒトラーの魔術的哲学に少なからぬ影響を与えたとされる一八六〇年生まれのオーストリア人思索家ハンス・ホルビガーは、独特の神秘主義的宇宙論〈ヴェルタイス・レーレ（世界永久氷説）〉のなかで、そう主張した。

すなわち――

現在の月が、われわれの頭上へやってくる以前に、三個の月が存在したとホルビガーは考えていた。

それらは、宇宙の彼方から飛来した小惑星で、地球軌道に接近して引力に捉えられ衛星となったものだが、やがて高度が落ち、ばらばらに砕けながら大気圏に突入して、地表に激突した。

地球の誕生以来、そういうことが二度、繰り返されたというのである。

ホルビガーは、こう説明した――

「……地球全体の歴史は、つぎつぎと現れる月がおよぼす力の結果であり、これは四つのはっきりした時代に区分される。それぞれの時代の末期には、月の接近によって宇宙の力が最大となり、その結果、すべてが、より巨大化していくことになる……」

そして――

それらの月は、やがて、ひとつずつ地球へ落下し、その時々に、地球史を区切る大異変が引き起こされ、生物界の劇的な変化につながったというのだ。

第一の月の衝突で、巨大植物と巨大昆虫の時代が終わりを告げた。

第二の月は、恐竜などの巨大動物を絶滅に追い込んだ。

そして――

もっとも近い過去（ホルビガーは、それを九〇～一五〇万年前としている）に落下した第三の月は、神話や伝説に登場する巨人族を滅亡させた。

以後――

しばらくの間（ホルビガーによれば、一三万八〇〇〇年間）、地球は月のない暗黒時代を過ごすが、今から約一万二〇〇〇年前、第四の月が地球の引力に捉えられ、こんにちのわれわれにつながる人類文明の時代がはじまった……。

これが――

ホルビガーの宇宙論にのっとった歴史観のあらましである。

さて――

「客観的科学は悪しき発明であり、退廃のトーテムである」

「意識なき科学は魂の廃墟に過ぎない」

あるいは――

「私は方程式を信じない。諸君らは、いったい、いつになったら、数学が価値のない嘘っぱちで、まったく使いものにならない代物であることに気づくのだ！」

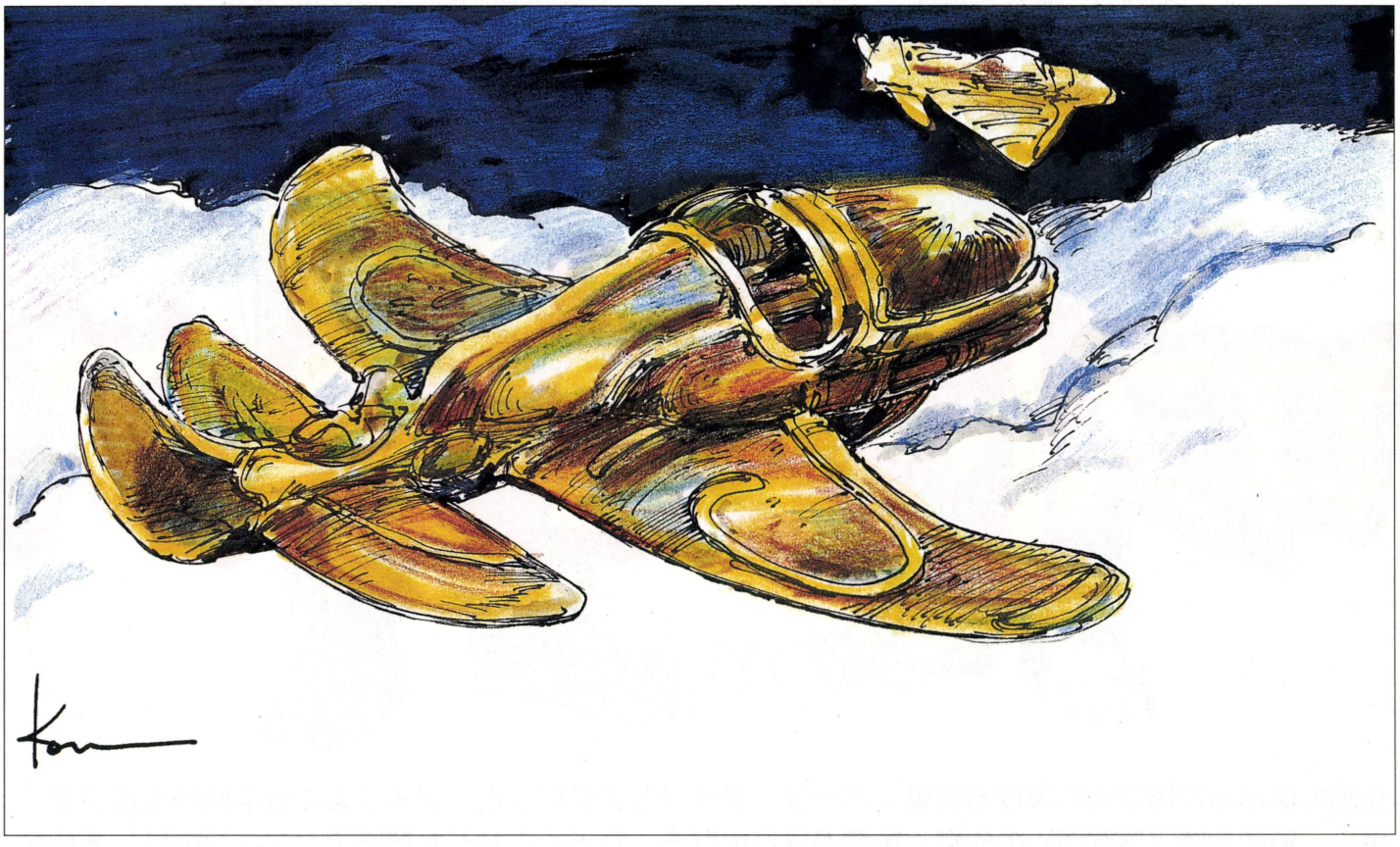
などと公言し、いわゆる正統派の科学に対して徹底的な攻撃を仕掛けていたホルビガーであるが、ナチス第三帝国の崩壊とともに、彼の〝非〟科学的主張の数々は、単なる狂人の妄想として歴史のごみ箱に投げ込まれ、いつしか忘れ去られた。

しかしながら――

第二次世界大戦を契機として、以後、急速に発達した〝正統派〟の客観主義的科学は、逆に、ホルビガー説が、まったく意味のない空想とばかりは言えぬことを明らかにしはじめている。

たとえば――

ダーウィンの進化論の時代から、古生物学上最大の謎とされてきた恐竜絶滅に関し、最近の研究は、それが、巨大な天体の落下によって引き起こされた〝核の冬現象（強烈な爆風で高空に巻き上げられた大量のチリが、太陽光線をさえぎり、気



温の急激な低下をまねく〉〟によるものであることを、確実に実証しつつある。

恐竜絶滅にかぎらず、旧約聖書などに描かれた大洪水も、また、隕石落下によって引き起こされた歴史的災害の記録らしいと言われているのだ。

それらの証拠は、すでに数多く発見されているが、最近、注目を集めたのは、一九九一年にメキシコ南部の特異地形を調査したカリフォルニア大学のフィールドワーク・チームが発表したレポートで、彼等は、約六五〇〇万年前の地層から、巨大天体衝突のさいの超高熱で生成されたと思われるガラス質の細粒を多量に採取。測定の結果、恐竜を絶滅に追い込んだ天体（小惑星あるいは小彗星と考えられている）の落下地点は、ユカタン半島周辺に違いないと断定した。

天体衝突説が、〝仮説〟の段階を離れ、いよいよ具体的事実として、認知されはじめたのである。

ハンス・ホルビガーは、一九三一年、七十一歳でこの世を去ったが、もし今も存命中であったなら、それこそが第二の月の落下痕だとして、自説の正しさを鼻高々に吹聴したことだろう。

ところで——

巨大天体が落下したとされるユカタン半島の一帯は、マヤ……アステカ……など、高度な古代文明をはぐくんだ地域として知られ、さらにインカ帝国が栄えたアンデス山脈を背骨とする南米各地には、ホルビガー説に照らして、いかにも興味深い遺跡や伝説が、あちこちに残っている。

かつて……現在のベネズエラ、コロンビアからブラジルのアマゾン源流地帯までを支配したとされるチブチャ族が、「……はるかな昔、巨大な流星がたくさん墜ちてきて、あちこちに深い湖を作った……降り注ぐ火の玉で大地は地震のように揺れ動いた……その時、天から降りてきた黄金の神は、今も湖の底で眠っている……」という神話を言い伝えてきたのも、そのひとつだ。

あるいは——

ホルビガー派の考古学者で、戦前、アンデス高地周辺を調査した英国人ベラミーやドイツ人キスは、ペルーとボリビアの国境に位置するチチカカ湖南岸のティアワナコ遺跡こそ、第三の月の落下以前に世界を支配した巨人族の時代に築かれた都であると確信し、さまざまな証拠を示して、その起源は数十万年過去にまでさかのぼると主張した。

しかし——

当然のことながら、当時の〝公式〟科学は彼らの見解をまったく相手にせず、学問的価値をいっさい認めなかった。

にもかかわらず、ベラミーたちが指摘した〝謎〟の数々は、どのように否定や無視を繰り返そうと、消えてなくなるものではなかった。

ことに、近年のハイテクを駆使した調査研究は、この遺跡に関し、ベラミーたちの時代よりも、さらに驚くべき事実を、次々、明らかにしはじめている。

チチカカ湖は標高三八〇〇メートルという高地にある淡水湖だが、あたりの地層に海洋生物や貝類の化石が大量に含まれていることから、その昔、一帯が海辺または海中だったことは間違いないとされている。

しかし——

それは、いつのことなのか？

現代の地球物理学は、それが、新生代第三紀末の大規模な造山運動で隆起した地形だと推定しており、人類の祖先が誕生したのは、その後、第四紀に入ってからであるから、ティアワナコなどの古代都市は、当然、それよりも、ずっと下った時代に築かれたものでなければならない。

ところが——

この遺跡で発掘された土器や彫像のなかには、第三紀に生息し、およそ一〇〇万年以上前に絶滅したはずのトキソドンなど古代動物をかたどったものがあり、これには、正統派の学者たちも、いまだ、満足な説明を下せずにいる。

南米では、他の地域でも、明らかに恐竜と思える生物にまたがった人間の土像や、恐竜そのものをモチーフにした金細工などが出土しており、これらは〝オーパーツ（場違いな遺物）〟と呼ばれて、従来、認められてきた人間や文明の段階的進化説そのものに疑問を投げかけている。

さらに——

ティアワナコで発見された綿織物の断片を、きわめて正確な年代測定法として知られる放射性炭素（C14）法で検査したところ、なんと六五〇〇年以上前のものと分かり、遺跡の起源をめぐる議論は、ますます混乱を深めているのである。

お分かりだろう——

〝公式〟科学の〝定説〟からすれば、ティアワナコ遺跡は矛盾のかたまりであり、そんなものが地球上に存在することじたい、許されないことになってしまう。

しかし！

ホルビガー説によるなら、それは、充分に説明が可能なのだ。

それだけではない——

遺跡正面の〈太陽の門〉に連なる長大な石垣には、一八〇種におよぶさまざまな人間の頭部が彫り込まれているのだが、これは、人類学的に見て、ネグロイド（黒色人種）、モンゴロイド（蒙古人種）、コーカソイド（白色人種）など、世界各地の種族、民族の特徴を細かく分類した一種の図鑑になっており、だとすれば、かつて……ティアワナコには、世界中のあらゆる人種が集まっていたか……あるいは、ティアワナコの住人が自由に地球上の全地域へ旅していた……ということになるのである。

いずれにせよ——

それら事実は、いったい何を意味しているのであろうか？

この惑星地球で

謎は深まるばかりだ。

謎は、けっしてなくならない。

こう書いたのは、ローレン・アイズリーであるが、まさしく、南米こそは、謎また謎の迷宮大陸であり、今なお、奥深い神秘を、そこに、たたえている。

そして——

異端の宇宙論者ハンス・ホルビガーを崇拝し、その学説にのっとって世界改造を試みたナチスの残党が、敗戦後、こぞって南米大陸へ逃れようとした事実の裏には、もしかすると、さらなる、恐るべき秘密が隠されていたかもしれない。

また——

ハンス・ホルビガーの歴史観を信じた総

著者近況



川又千秋（かわまたちあき）
今シーズンから、スキーを再開。その合間に（!?）架空戦史シリーズ『ラバウル烈風空戦録』（中公Cノベルズ）の⑨〈風雲篇〉が完成。現在、⑩〈激突篇〉を、六月二十五日の刊行予定で書き下ろし中。



横山　宏（よこやまこう）
今になってやっと『ツインピークス』をクリアすることができました。コーヒー&甘いもの好きな人は、観ないほうがよろしいかと。我が家のピーキーは、劇場公開をむかえピークに達する予定。

統アドルフ・ヒトラーは、地底王国アガルタと黄金都市シャンバラの伝説に、熱烈な関心を抱いていたと言われる。

そう！

ここにも、否定しようのない関連性が認められる。

なぜなら――

南米大陸は、秘密の地底通路と黄金都市の噂が、つねに、ささやかれ続けてきた土地でもあるのだ。

この物語は――

そんな不思議の数々を追いかけ、あるいは、それに追いかけ回される二人の若者の、旅の記録である……。

ZONE-1　ポルト・エルドラド

1

「ねえ、マッキイくん」

ロサンゼルス国際空港――

チェックイン・カウンターへ向かう途中で、タクロウが、ぼくを呼び止めた。

マッキイというのは、ぼくのニックネームだ。

本名は、牧村光彦――

で、子供の頃から、知り合いの間では、マッキイで通っている。

タクロウというのも、本名じゃない。

彼のパスポートに記載されている氏名は、富田林祐太朗（とんだばやし）――

それが、どうしてタクロウになったかというと……本人は、カラオケが得意で、声がフォーク・シンガーの吉田拓郎に似ているからだと思っているらしいが……実際のところは、彼の口癖「ったく、もう！」によるものなのだ。

いつでも、どこでも、「ったく、もう！」を連発するため、それが、いつしか、仲間うちで、タクモウの祐太朗から、タクロウになってしまったというわけ。

ま、そんなことは、このさい、どうだっていい。

問題なのは、彼の猫なで声だ。おまけに、「マッキイくん」ときた。

なんとも、気味が悪い。

なぜ、って――

よほど都合の悪いことがないかぎり、タクロウが、ぼくを〝くん〟づけで呼ぶなんてことはありえない。

つまり――

なにか……その、「よほど都合の悪いこと」が起こった証拠である。

「あ……はい、なんでしょう？　タクロウ先輩」

心のざわめきを押し殺して、ぼくは精一杯の笑顔を作り、振り向いた。

それが――

はじまりだった。

すべての運命が狂いはじめたのは、まさに、その瞬間だったと言っていい。

いや――

この時、すでに、ぼくら二人は、恐るべき異界の入り口に、一歩、足を踏み入れていたのかもしれなかった。

そう……なのだ。

その日――

ロサンゼルス国際空港の一角で立ち止まり、向き合ったタクロウとぼくは、ともに二十三歳。

本来なら、「おまえ」「おれ」の対等な間柄でいいはずなのだが、そうはいかない事情があった。

というのも、タクロウは大学の先輩で、クラブのOB。

そして、ぼくらのクラブでは、年齢にかかわらず先輩は絶対、一学年下は奴隷も同じ、というのが不文律だったからだ。

それはともかく――

同い年のぼくが、どうして、彼の後輩になってしまったのか？

それには、こういうわけがある――

ぼくは、オヤジの仕事の関係で高校二年からアメリカへ留学し、ハイスクール卒業後、カリフォルニアの大学に進んで、一学年をそこで過ごした。

ところが――



二年進級を前に、オヤジが急に日本へもどることになり、ぼくとしても、そろそろ故郷が恋しくなりかけていたためもあって、東京の大学を受け直すことにし、家族といっしょに帰国した。

そう——

ぼくは、なんというか、世間知らずの、お気楽者だったのだ。

日本の大学も、アメリカと同じで、それなりの成績を取りさえすれば、どこでも希望のところに入れると思っていた。

しかし！

予備校の授業に出てみて、間違いに気づいた。

ぜーんぜん！　ついていけないのだ。

こんなことなら、向こうの大学に残っていればよかったとくやんだが、すべては、後の祭である。

それでも、なんとか、予備校で一年半がんばって、東和学院大学に合格した。

つまり、その時点で、ストレート組より、三年遅い入学になっていたのだ。

そこで——

タクロウと知り合った。

その時、彼は四回生。

新入生歓迎会の帰り、なんとはなしに面白そうなので入部した〈冒険部〉の部長をつとめていた。

以来——

くされ縁が続いている。

東和学院の〈冒険部〉は、けっこう歴史のあるクラブで、とくに冒険旅行の海外遠征で実績があり、その活動は雑誌やTVにもしばしば取り上げられていた。

歴代の部長、副部長など幹部連は、それでコネクションをひろげ、マスコミ関係の仕事につくことが多い。

タクロウもそんな一人で、在学中からクラブ活動のかたわら週刊誌の取材などを幅広く引き受けて活躍し、卒業後は、そのままフリーライター稼業に入った。

とにかく——

学生時代から、口八丁手八丁で鳴らしたタクロウである。

依頼があれば、どこへでも飛んでいく突撃レポーター・タイプ。

企画力もあるし、原稿も早い。

冒険部時代の人脈をフルに活かして、順調に仕事をこなしだした。

ただし——

タクロウには、あまり、おおっぴらにできない大きな弱点があった。

語学力の不足である。

そこいらの女子学生やOLどもが、こぞって「あたし、バイリンギャルよ」と胸を張る時代に、タクロウは、英語ですら、なんとも、アヤシイ。

しょっちゅう海外に出ているから、旅行会話程度ならボロもでないのだが、ちょっと複雑な交渉になると、ヒヤリングが、からきしダメなものだから、時々、とんでもないポカをやらかす。

最初のうちは、それを、なんとか、手八丁の方でごまかしていたらしいが、仕事が順調になればなるほど、あちこちでトラブルも増えてきた。

そこで——

目をつけられたのが、冒険部後輩で、アメリカ帰りの、ぼくだったのである。

2

おととし——

ぼくが二回生だった夏休み前のある日……部室で合宿会議が開かれていたところへ、タクロウ先輩がフラリと現れて、ぼくに声をかけた。

「あのさ、マッキイ。今度の夏休み、ちょっと、バイトを頼まれてくんないかな。ギャラ、はずむから」

バイトというのは、タクロウのニューヨーク取材に同行して、通訳兼カメラマンをやるというもの。

旅費、滞在費は、タクロウが契約している雑誌社が出してくれる。

ぼくとしては、タダでニューヨーク旅行ができて、しかもバイト代をもらえるのだから、言うことなし。

で、気軽に引き受けたのが、なんというか、運のツキだった。

ニューヨーク取材は、とにもかくにも成功して、きっちり記事がまとまった。

気をよくしたタクロウは、その後も、海外の仕事が入るたび、ぼくに声をかけるようになった。

そして……いつの間にか——

ぼくは、タクロウの専属アシスタントにされてしまい、あちこち、世界中を引っ張りまわされているうちに欠席がかさんで、三年からは、とうとう休学届けを出さざるをえないハメにおちいったのである。

「おまえ、どうせ、転校もふくめりゃ、三浪だろ」

タクロウは、無慈悲にも、ぼくに言ったものである——

「ここで、もう一年や二年、ガッコ休んだからって、どーってことないじゃん。心配すんなって。仕事はバッチリ、とってきてやるからさ」

（……ったく、もう！）と言いたいのは、こっちである。

とは言え——

タクロウ&マッキイの取材コンビは、業界で、それなりに評判が良く、二人を指名しての依頼も増えてきた。

見よう見まねではじめたカメラの腕も上がり、おかげで、いくつか、特ダネ・ショットもモノにした。

ぼくとしては、いまさら、簡単に、「もう、やめます！」とは言いづらくなっていたのである。

そんなわけで——

今回は、最初の〝バイト〟から数えて、たしか、十八回目の海外特派だった。

第一の目的は、中西部ダラス近郊で開かれた〈ソルジャー・オブ・フォーチュン〉のコンベンションを取材すること。

その、〈ソルジャー・オブ・フォーチュン〉略して〈SOF〉というのは、アメリカで発行されている月刊雑誌の名前で、サブ・タイトルに「プロフェッショナル冒険者（アドベンチャラーズ）のための情報誌」とある。

プロフェッショナルの冒険者とは、いったいナニか？

簡単に言ってしまえば、プロの戦闘員のことで、SOFインフォメーション・コーナーのページには、時々、「経験豊かで、勇気に満ちた冒険者に、西アフリカで仕事あり。武器、装備は、すべて貸与。負傷、死亡の際は保証あり。連絡はロンドンの……」なんぞという求人広告が載る。

そんな雑誌のコンベンションであるから、会場には、兵器メーカー各社の新製品展示ブースがずらりと並び、ベトナム帰りや傭兵くずれ、ミリタリー・マニアが、わんさと集まる。

もちろん！

そこで、かれらの相手をつとめるのは、アメリカ人好みの、ブロンド、超特大バストのハイレグ・コンパニオンたち——

楽しくも、またアブナイ雰囲気は、雑誌の特集グラビアに格好の素材なのだ。

その取材を終えてから、サンフランシスコに飛び、今度は、エイズがらみの記事をまとめるため、同性愛グループに潜入。

そこで、タクロウが黒人のマッチョ・ゲイにマジで追い回されるというハプニングはあったものの、写真とインタビューだけは、なんとかモノにして、ロサンゼルスに舞いもどってきた。

とりあえず——

やれやれ、である。

あとは、すでに予約確認を済ましてあるノースウェスト航空の成田直行便に乗り込めば、三週間ぶりの日本へ、まっすぐ帰りつけるはずである。

正直——

今回のぼくは、今までになく疲れ果てていた。

そりゃそうだろう。

武器コレクターやコンバット・フリーク、おまけに、アチラ趣味のオトコどもなど……いろんな意味でデンジャラスな連中に取り巻かれて二週間を過ごせば、だれだって、神経、体力がすり減ってしまう。

なにしろ、ひとつ間違えば、命にかかわる相手ばかりなのだ。

しかし——

そんな苦労も、今日でオシマイ!

チェックイン・カウンターをくぐって搭乗待合い室に入れば、その先は、もう、日本直行便の機内なのだ。

なのに!

その手前で——

「ねえ、マッキイくん」と、タクロウの猫なで声が聞こえたのである。

3

やな予感が、ぼくの背筋を、しゅるりと走り抜けた。

「あ……はい、なんでしょう? タクロウ先輩」

振り向くと——

ショルダーバッグに手を突っこんだタクロウが、にたにた笑いながら、ぼくに問いかけてきた。

「あのさ、帰りの飛行機のチケットだけど、……オレ、たしか、マッキイくんにあずけといたよな?」

「えッ?」

驚いて、ぼくは、ぶるぶると首を左右に振った。

「いえ、あずかってませんよ。だって……そうですよ、先輩。サンフランシスコでホテルをチェックアウトする時、パスポートなんかといっしょにセイフティ・ボックスから出して……航空券は、そこで、ちゃんと袋に入れて、タクロウさんに渡しましたけど」

「その袋ってのは……」

タクロウが、他人事のようにのんきな口調で続けた——

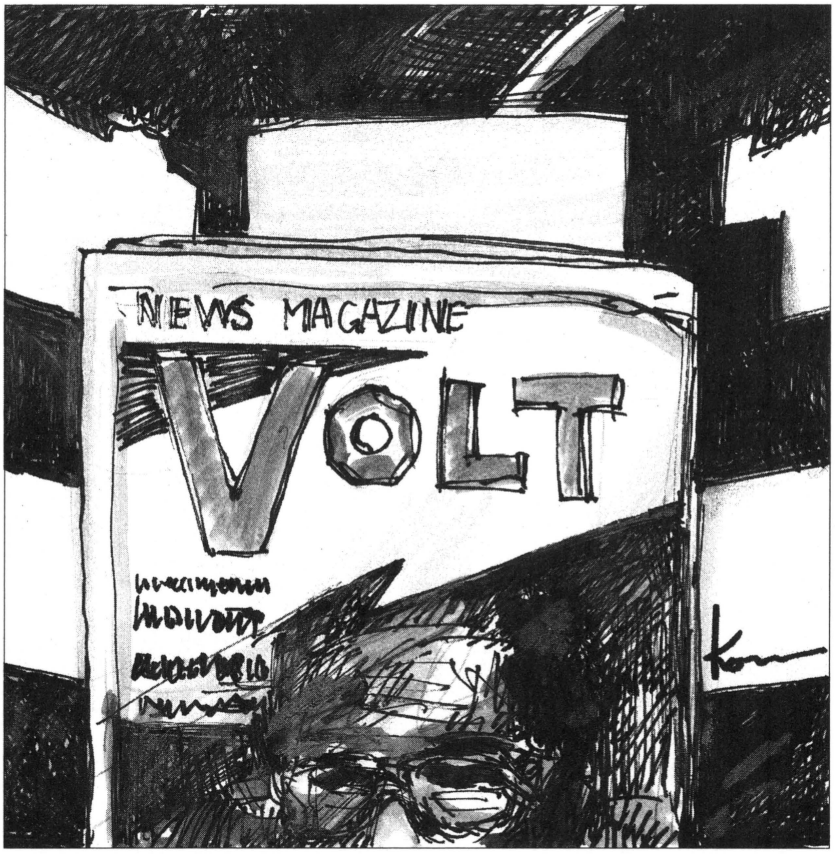
「もしかして、SOFの会場でもらったヘッケラー&コックのノベリティ・バッグのことか?」

「そう……だったと思います」

「うーん!」

タクロウが、うなった。

そして——



口をへの字に曲げた。

「あの……」

ぼくは、おそるおそる、聞き返した。

「その袋、どうしたんですか?」

「……捨てた」

ぼそり、とタクロウが答えた。

「まさか!?」

ぼくは、あわてた。

どうやら、悪い予感が的中してしまったらしい。

「で、でも——いったい、どこで、捨てたんです?」

「たぶん、サンフランシスコ空港の、待合い室のゴミ箱だ」

「そんな!」

「うん。間違いないな。ロス行きの切符を、カウンターで搭乗券(ボーディング・カード)にかえて……それでもって、もう、袋はカラッポだと思ったから、ポイ! と——」

「じゃあ……!」

「そういうことだ。だから、マッキイくん、さっそくカウンターへ行って、交渉してきてくれ」

「交渉……ですか?」

「そうさ! 予約確認(リコンファーム)は、済ませてあるんだろ? だったら、紛失とか盗難とか、向こうが納得するような理由をつけてだな、チケットを再発行してもらえよ。なあ? マッキイくん、たのむよ。本場仕込の英語の威力を、見せてくれよ!」

「し、しかし……」

「ぐずぐずしてる時間はないぞ! 日本へ帰れなくなったら、どーすんだよ、ったく、もう!」

とうとう——

「ったく、もう!」が出た。

しかたない。

もともと、ぼくは、こういう時のため、彼に同行しているようなものなのだ。

ぼくの立場は、あくまでも、タクロウのアシスタント。しかも、東学大冒険部の後輩である。

文句を言っても、はじまらない。

「わかりました。じゃあ、ちょっと、ここで待っててください」

ぼくは、カウンターに走った。

そして——

係員に、必死で訴えた。

しかし——

中年のオバサン係員は、何を言おうと、首を横に振るばかり。

紛失か盗難がきちんと証明できるなら再発行も可能だが、そうでなければ、チケットを買いなおしてもらうしかない、の一点張りである。

そんなものが、きちんと証明できるくらいなら、苦労はない。

なくしたチケットの行方や盗んだ犯人

がわかっていれば、手のうちようは、いくらだってある。
その証明ができないからこその、紛失であり、盗難なのだ。
とにかく――
ムダと知りつつ、「そこを、なんとか」とアレコレ頼みこんでみたが、「規則は規則である。納得できないなら、法廷で決着をつけてくれ」という、いかにもアメリカ的な答が返ってくるばかり。
とりつくシマもない。
ぼくは、いったんカウンターを離れ、タクロウに状況を説明した。
「なにィ!?」
タクロウは、目をつり上げた。
「買いなおせだとォ？　ったく、もう！　ざけんなよ、だよ、ったく……そんな態度だから、ノースウェストはノースワーストって呼ばれんじゃねェか。ったく、もう……JALかシンガポールにしとけば、こんなことには……」
さかんに、わめき散らす。
ま、JALだろうと、シンガポール航空だろうと、チケットをゴミ箱に捨てちまうような客に、そう親切にしてくれるとは思えないのだが……。
「それより、先輩――」
時計をにらみながら、ぼくは、タクロウの悪態を中断させた。
そして、決断を迫った。
「どうします？　もうすぐ、搭乗開始ですよ。なんとかしないと――」
「……ったく、もう！　しゃあない、買いなおそう……と言いたいところだが、東京までの片道チケット、いったい、いくらくらいするんだ?」
「ええと、そうですねェ……ここで購入するとディスカウントのきかない正規料金になりますから、エコノミーで一〇〇〇ドルちょっとだと思うんですけど……」
「一〇〇〇ドル、か。つまり、おまえとオレで計二〇〇〇ドル、必要なわけだ」
「そういうことになります」
「で、マッキイくんの所持金は?」
「ぼく、ですか？　ええと……現金は、もう、ほとんど残ってませんね。トラベラーズ・チェックをまぜても、三〇〇ドルいかないと思いますけど……」
「そうか。とても、足りんな」
「あの……でも、先輩が仮払いであずかった取材費の余りが――」
「ったく、もう！　海外取材で、余りを出すようじゃ、プロじゃないって。見ろ！　こっちは、きれいさっぱりだ」
言って――
タクロウがポケットからつかみだしてみせたのは少額紙幣ばかり、コインを足しても一〇ドルあるかないか。
まさに――
きれいさっぱり、である。
「うーん……困りましたね。ぼくは、クレジット・カードも持ってないし……でも！　先輩なら、インターナショナル・カードの一枚や二枚……」
「カードだァ？　んなもん、オレが持ってるはずねェだろうが」
タクロウが、わめいた。
「ったく、もう！　自慢じゃないが、オレは、使えるだけ使う主義だからな。カードなんか作ったら、三日で破産しちまうぜ、はッはッは！」
たしかに――
それは、自慢にならない。
笑いごとでもない。
どうすりゃいいんだ?
ぼくは、めまいをおぼえながら、言い返してみた。
「そんなことより……あの……もし、ぼくらが、この便に乗らないと……いろいろ、マズイことになりますよね」
「そりゃそうだ。原稿は、成田渡しの約束になってるんだ。担当は、〆切ぎりぎりだと言ってたからな。なのに、オレたちが着かないとなると、特集ページに、まるまる穴があいちまう」
「どうなります?」
「コレモン、だな」
タクロウが、人差し指で、自分の首を真一文字に切り裂くまねをした。
「おまけに、契約違反で、取材費を返せとねじこまれる可能性もある」
「そんなことになったら……!」
「ったく、もう!」
タクロウが、ごりごりと頭をかいた。
そして――
突然、ぱッと目を見開き、叫んだ。
「そうだ！　いい手があるぞ」

4

その時も――
イヤな予感がしたものである。
タクロウは、たしかに、優秀なライターだ。それは、ぼくも認める。
雑学の王者であり、オタッキイな方面の知識も豊富で、たとえ、つまらないネタでも、それなりに面白い読み物に仕上げるワザにかけては、天下一品。
しかし……である。
それは、あくまでも、ペン先だけのハナシ――
実世界におけるタクロウの行動は、航空券のボイ捨てでも分かるように、相当、いい加減だ。
その彼が――
「いい手がある!」と叫んでも、ぼくには、簡単に信じられなかった。
だが――
タクロウは、自信満々。
「ちょっと待ってろ！　今、ハナシをつけてきてやる」
そう言い捨て――
公衆電話めがけて、駆け出した。
しばらくして――
彼が、もどってきた。
満面に、笑みを浮かべている。
ぼくは、ますます不安になった。
「あの……どこへ電話したんですか?」
「へへん！　どこだと思う?」
得意そうに鼻をうごめかし、タクロウが続けた。
「おまえさァ、去年の春に、ダイナプレス出版が、〈VOLT〉っていう新しい雑誌を出したのは知ってるだろ」
「あ、はい。現地直接取材が売りモノの、国際情報誌ですよね」
ダイナプレスは、新興ながら、大胆なメディア戦略でメキメキ大手にのし上がった総合出版社。
そして、〈VOLT〉は、そんなダイナプレスが、〝新時代のニュース・エンタテインメント〟をうたって創刊したフラッグ・マガジンである。
政治、経済、軍事……のマルチ情勢分析から、ショービジネス、ゴシップ情報まで、世界中に張り巡らした支局（ブランチ）をアンテナに、雑誌界のCNNをめざしている。
「それそれ。実は、そのVOLTの編集部にオレの知り合いがいて、今回、こっちへ来る前に、北米各支局の連絡先を教えてもらっておいたんだ。ナニかの時に、役に立つかもしれないと思って――」
「じゃあ!」
「ああ、バッチリだ！　ロサンゼルス・ブランチの駐在員に、オレの名前を言って事情を説明したら、もう、むこうは二つ返事でさ。原稿はFAXで、フィルムも国際急送便で、すぐ日本へ送ってくれるそうだ。それに、オレたちの今夜の宿も、VOLT持ちで、手配してもらえる」
「それは、スゴイ!」
瞬間――
ぼくは、素直に感激した。
地獄に仏とは、まさに、こういう時の

気分を言うのだろう。
正直、タクロウを見直す気にもなったのである。
「さすが！　業界有名人のタクロウ先輩ですねェ」
そんなヨイショも、自然に飛び出した。
「いやいや、なんのなんの！」
タクロウは鼻高々である。
「おまえが頼りないから、ちょいとばかし、口をきいてやったまでだ。しかし、今度からは、もっと、しっかりしろよな。オレたちのショーバイじゃあ、こういう緊急事態の対応がモノを言うんだから――」
「あ……はァ」
その〝緊急事態〟とやらの原因を作ったのが自分であることなど、とうに忘れてしまったらしい口ぶりだ。
ま、それはいつものことだから、文句を言う気にもなれない。
「さ！　行こう、行こう」
タクロウは、もう、元気いっぱい――キャスターつきの大きな旅行トランクを押して、さっさと、タクシー乗り場の方へ向かおうとする。
「あッ！　待ってください、先輩！」
ぼくも、急いで、カメラ器材の入ったジェラルミン・ケースをかかえ上げ、その後を追った。
そして――
空車待ちのラインに並んでから、あらためて、質問した。
「あの……ところで、いったい、これから、どこへ？」
「ボナベンチャー・ホテルだ。今夜は、そこに泊まる」
「えッ！　ボナベンチャー……」
ボナベンチャーというのは、ロスのダウンタウンにそびえる総ガラス張りの高級ホテルだ。
いつも、取材費を切りつめようとヒイヒイ言ってるぼくらなどは、泊まるどころか、近づいたこともない。
「……でも、だいじょぶですか？　そんな……つまり……」
「宿代は、VOLT持ちだと言ったろ。心配すんなって……ったく、もう！　気の小さいやつだな」
ま、それは、いい。
しかし――
VOLT持ちというところが、どうも、引っかかる。
だって、相手は慈善家じゃない。
業界でも、ことさら強引な手法で知られるダイナプレスのブランチだ。
単なる親切心だけで、ぼくらを助けてくれるとは、とても思えないのだ。
そこで――
重ねて、聞いたみた。
「で……そのォ……今夜は、ボナベンチャーに泊まるとして……帰りのチケットは、どうするんです？　それも、VOLTから、お金を貸してもらえるんですか？」
すると――
タクロウが答えた。
「帰りのチケットは、必要ない」
「えッ……？」
「日本には、帰らなくてよくなったんだ」
「どういうことか……ぼくには……」
「ったく、もう！　相手は、天下のVOLTだぜ。その支局に、いきなり電話して、お金貸してくださいじゃあ、相手がハナシに乗ってくるはずないじゃん」
「……というと？」
「まァ、いいから、黙って、オレにまかしとけって」
やってきたイエロー・キャブに乗り込み、下手な発音で行き先を指示してから、タクロウが、ぼくに言った。
「今まで、それでマズったことが、一度でもあったか、え？」
一度でも？
ええィ、ったくもう！
ぼくの大学生活における最大の誤りは、おそらく、タクロウと出会ってしまったことなのであった。

5

ぼくらがボナベンチャー・ホテルにチェックインして間もなく、VOLTロサンゼルス・ブランチの駐在員が、そこへ駆けつけてきた。
「いやァ！　あなたがたが現れてくれて、大助かりですよ」
こちらが礼を言うより早く、銀縁メガネを光らせた見るからにやり手風の彼は、早口でまくしたてた。
「はいはい！　原稿とフィルムは、たしかにお預かりします。支局にもどったら、さっそく、秘書に東京へ送らせましょう。もちろん、受け取り先の雑誌社にも、そのむね連絡を入れておきますから、ご心配なく。それで、ですね……」
ひと呼吸おき――
彼は、抱えてきたアタッシュケースを開くと、何やら分厚い封筒を取り出し、タクロウに差しだした。
「ここに、とりあえず、リオデジャネイロまでの航空券二枚と、当座の必要経費三〇〇〇ドルを用意してあります。ブラジルの入国ヴィザは、お持ちじゃありませんよね？　はいはい！　だいじょうぶ。明日、朝一番で領事館へ案内しますよ。簡単なもんです。知り合いの審査官がいましてね、ちょいと握らせれば、その場で、すぐ、スタンプを押してくれるんです。ただし、ジャーナリスト・ヴィザは出ませんよ。観光ヴィザでお願いします。その方が、トラブルが少ないんですよ。下手にジャーナリスト・ヴィザなんか振り回すと、イミグレーションで目をつけられて、自由に行動できなくなるおそれもありますからね。なァに、心配はご無用。アマゾンの奥地へ入ってしまえば、どのみち、パスポートもヴィザも、そんなもの、関係ありゃしないんですから」
「あ、あの……その！」
さすがに――
ぼくは、あせった。
リオデジャネイロ？　ブラジル？　アマゾンの……奥地!?
なんのことか、見当もつかない。
ただひとつ見当がつくのは、タクロウが、勝手に、とんでもない約束をしてしまったらしいということ。
「マッキイくんッ！」
支局駐在員に質問しようとしたぼくに対し、タクロウの鋭い声が飛んできた。
「いいから、キミは黙ってなさい！」
「……」
「それから、これは絶対に守ってもらいたいことなんですが――」
ぼくらのやりとりなど、まったく知らぬ顔で、駐在員氏が早口でまくしたてる。
「ブラジルに入ったら、ダイナプレスやVOLTの名前は、いっさい、口にしないこと。あくまでも、ただの旅行者ということで、お願いしますよ。いいですね」
「はいッ！　それは、もう、心得ていますから」
タクロウが、調子よく、応じている。
「なにせ、これまでに、特派員が三人も行方不明になってるもので、こっちとしても、神経質にならざるをえんのですよ」
「……行方不明!?」
思わず、うめき声を上げたぼくを、タクロウが、じろりとにらみつけた。
そして――
かぶせるように、質問を発した。
「それで、リオから先は、どうやって、ポルト・エルドラドまで？」
「そうそう！　それが、かんじんの点でしてね」
ぼくらの目の前に南米の地図をひろげ、



駐在員氏は、指を突きだした。
「リオの空港で入国手続きを済ましたら、ドメスティック・ラインに乗り換えて、マナウスまで飛んでください。チケットは、リオ行きにブッキングしてありますから、今度は、なくさないように」
駐在員氏が、ぼくの方をちらりと見て、にやッと笑った。
どうやら——
チケット紛失の犯人は、ぼくだということにされているらしい。
ったく、もう！
タクロウらしいやり口だが、文句の通じる相手じゃない。
ぼくは黙って、話に耳をすました。
「……で、マナウスに着いたら、このナンバーに電話してください。現地のエージェントが、あなたがたを迎えに来てくれる手はずになってます。そこで、エア・タクシーの手配をしてもらって……」
しゃべりながら——
駐在員氏の指先が、じりじり……と地図の上を動いていく。
リオデジャネイロから……アマゾン中流の町マナウスへ……さらに、指先は、名も知れぬ支流をたどって奥地へと進み……やがて、一点をさして、ぴたりと停止した。
「ここです！」
駐在員氏が、彼の手元をのぞきこむぼくらの顔を見上げ、おもむろに告げた。
「ここが、あなたがたに取材してもらいたいポルト・エルドラドの町です」
しかし——
彼が指さした先には、何もなかった。
それは、かなり詳細な地図で、網の目のように入り組んだ水路や、それに沿って点々と連なる集落などが、小さな文字と記号で、克明に記載されていた。
にもかかわらず——
彼の指先には、何も、見えなかった。いかなる文字も記号も、そこには、書きこまれていなかった。
ただ——
細い一本に筋として描かれた支流と、密林地帯に違いない緑一色の大地がひろがっているばかりである。
「そんな！」
たまらず——
ぼくは、声を発していた。
「どうして、ぼくらが、こんな場所へ!?」
「詳しい事情は、現地へ着いてから、例の失跡した教授の家族から聞いてください」
そそくさと、アタッシュケースを閉じながら、駐在員氏が答えた。
「それと、取材の要点に関しては、封筒の中に、チケットといっしょにメモが入れてありますから、参考に——」
彼は、立ち上がった。
そして、付け足した。
「とにかく、その町ポルト・エルドラドの周辺で、何か、とんでもないことが起こりつつあるのは、たしかなんです。それが、ゲリラのしわざなのか、あるいは超常現象なのか……そのあたりは、今のところ、まったくわかっていないんですが……もし、何かつかめれば、これは、VOLTとしても大スクープですからね。あなたがたコンビのネームバリューも、いっきょに、世界的なものになる。がんばってくださいよ！」
「はいッ！　まかしてください」
タクロウの、景気のいい返事が耳に飛びこんできた。
「この仕事、われわれ、命がけでやらしてもらいますッ！」
最敬礼で駐在員氏を送り出すタクロウのかたわらで、ぼくは、目の前と、さらに、その先の未来が、真っ黒に塗りつぶされていくのを感じていた。

〈つづく〉

ぱっくとわにの異種格闘技パソコン場所



ぱっく（以下ぱ）：どうもはじめまして。ぱっくです。

わに（以下わ）：わにです。

ぱ　さて、このコーナーはゲームのキャラクター同士を架空の異種格闘させてみる、という企画だけど……。

わ　どうやって異種格闘させるかによって、ひじょ〜〜に面白くないコーナーにもなりそうだな。

ぱ　うっ……。と、とにかく、異種格闘させるための〝最近のお気に入りゲーム〟は持ってきたでしょ？

わ　最近あんまりソフト買ってないからな〜。とりあえず、この本にはプリンセスメーカーのマンガも載るということなので、無難なところでプリンセスメーカーを持ってきたよ。ぱっくは？

ぱ　うん、最近Ｘ６８０００買ってね。

わ　そりゃまた。

ぱ　そいで、やっぱり名作シューティングだってことでグラディウス２を持ってきた。

わ　プリンセスメーカーとグラディウス２ですか？

ぱ　……。

わ　……。

ぱ　と、とりあえず対戦させるということで……。

わ　どうやって対戦させるの？

ぱ　そこはほれ。このように98でもＭＳＸでも、とにかくマイクロソフト系のＢＡＳＩＣがあれば実行することができるプログラムを用意したから、これを使おう。下にプログラムを載せておくね。

わ　各パラメーターを入力していけばいいわけやね。まず名前。プリンセスメーカーのキャラクターは……名前は自分で付けるみたいだから、〝女の子〟とでも入れておこう。

ぱ　グラディウス２の戦闘機は〝ビックバイパー〟だね。

わ　そのほかのパラメーターを入力するって言っても、プリンセスメーカーって結局女の子の育て方によって全然パラメーターが変わるから、どうすればいいの？

ぱ　そんなこと言ってたらグラディウス２なんかパラメーターないよ。パラメーターのあるＲＰＧでも、例えばドラゴンクエストとファイナルファンタジーではパラメーターの上限とか全然違うから、そのまま入力すること考えてもだめでしょ。そのへんは適当になおして入れるしかないだろうね。

わ　パラメーターなおすにしても、どの時点のキャラクター使えばいいの？

ぱ　まぁ今回の場合、女の子と戦闘機で随分格差があるから、そっちは一番強いと思うの選べばいいよ。

わ　じゃあ騎士のエンディングの前でセーブしてあるやつを参考にすることにしよう。

ぱ　うう、どう見ても勝負にならない気がする。やはり女の子と戦闘機では無理があるなあ。

わ　まあ、ありきたりな結果が出てもしょうがないだろうね。ほら、だから気をつけないとつまんない企画になるって言ったのに。

ぱ　とりあえず戦闘開始してみようか……。

わ　げ。

ぱ　げ。

わ　プログラムおかしくない？

ぱ　おかしくない……と思う。もっともプログラム中に乱数使ってあるから、実行する度にある程度違った結果が出ると思うけど、今回たまたま女の子が勝ったのかなあ。

わ　う〜ん。

ぱ　でも女の子が勝った、という現実を見つめて、どうして勝ったか分析してみよう。

通りすがりの編集者Ｌ：やっぱ、プリンセスメーカーの女の子が色気で勝ったんじゃない？

ぱ　わっ、びっくりした。

わ　あら、行っちゃった。

ぱ　……なんだったんだ今のは。

わ　と、いうわけで、第１回『異種格闘技パソコン場所』はこれにておしまい。

ぱ　また次号で会いましょう。

わ　第２回あるのかな〜（笑）。

ぱ　こらこら。

わ　しかし、１回目からいきなりわけがわかんない展開だったけど、実際に対戦してもプリンセスメーカーの女の子が勝つと思うな〜。

ぱ　なんで？

わ　ビックバイパーは敵とか敵の弾とかに当たったらすぐ死んじゃうけど、プリンセスメーカーの女の子は修行でＨＰが０になっても、修行を中断するだけで絶対死なないから、無敵なんだよ。

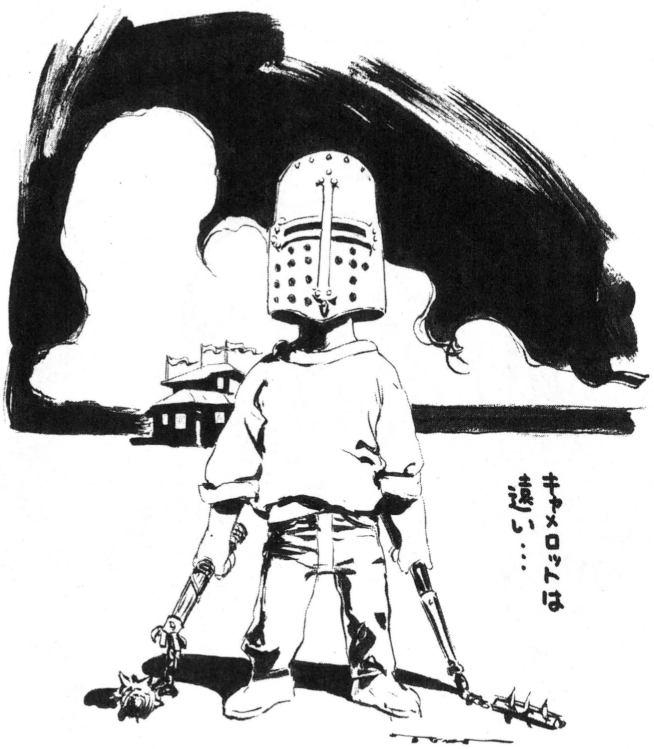
ぱ　ううう、そういう問題だろうか……。

```
10 DEFINT A-Z
20 P$="ﾋﾄﾘﾒ":P=0:GOSUB 200
30 P$="ﾌﾀﾘﾒ":P=1:GOSUB 200
40 H(0)=HP(0):H(1)=HP(1)
50 A=RND(1)*DX(0):B=RND(1)*DX(1)
60 IF A=B GOTO 50 ELSE S=(A>B)+1
70 PRINT:PRINT"ｽﾍﾟｰｽｷｰﾖ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。"
80 A$=INPUT$(1):IF A$<>" " GOTO 80
90 PRINT N$(S);"ﾉ ｺｳｹﾞｷ"
100 AT=A(S)/2+RND(1)*A(S):DF=D(1-S)/2+RND(1)*A(1-S)
110 IF RND(1)*(L(S)+I(S))>RND(1)*I(1-S)*2 THEN PRINT"ｶｲｼﾝﾉ ｲﾁｹﾞｷ!!":AT=AT*2
120 IF RND(1)*(DX(1-S)+L(1-S))>RND(1)*DX(S)*2 THEN PRINT N$(1-S);"ﾊ ﾋﾗﾘﾄ ｶﾜｼﾀ!":GOTO 160
130 A=AT-(DF/2):A=A/5:IF A=0 THEN A=1
140 PRINT A;"ﾎﾟｲﾝﾄﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞﾖ ｱﾀｴﾀ!"
150 H(1-S)=H(1-S)-A
160 IF H(1-S)>0 THEN FOR I=0 TO 1:PRINT"HP:";H(I),N$(I):NEXT I:S=1-S:GOTO 70
170 PRINT N$(1-S);"ﾊ ﾁｶﾗﾂｷﾀ...":PRINT:PRINT"ｵﾅｼﾞ ｷｬﾗｸﾀﾃﾞ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)";
180 A=INSTR("YyNn",INPUT$(1)):IF A=0 GOTO 180
190 PRINT A$:IF A<3 GOTO 40 ELSE END
200 PRINT:PRINT P$;"ﾉ ｷｬﾗｸﾀﾉ ﾊﾟﾗﾒｰﾀﾖ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ。"
210 INPUT"ﾅﾏｴ:";N$(P)
220 INPUT"HP:";HP(P)
230 INPUT"ｺｳｹﾞｷﾘｮｸ:";A(P)
240 INPUT"ｼｭﾋﾞﾘｮｸ:";D(P)
250 INPUT"ｽﾊﾟﾜｰ:";DX(P)
260 INPUT"ｳﾝﾉｳﾖ:";L(P)
270 INPUT"ｱﾀﾏﾉｳﾖ:";I(P)
280 PRINT:PRINT "ﾅﾏｴ:",N$(P)
290 PRINT"HP:",HP(P)
300 PRINT"ｺｳｹﾞｷﾘｮｸ:",A(P)
310 PRINT"ｼｭﾋﾞﾘｮｸ:",D(P)
320 PRINT"ｽﾊﾟﾜｰ",DX(P)
330 PRINT"ｳﾝﾉｳﾖ:",L(P)
340 PRINT"ｱﾀﾏﾉｳﾖ:",I(P)
350 PRINT"ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ?(Y/N)";
360 A=INSTR("YyNn",INPUT$(1)):IF A=0 GOTO 360
370 PRINT A$:IF A>2 GOTO 200 ELSE RETURN
```

●イラスト／水玉螢之丞

★末弥純の

ボルタック商店開店準備中



末弥は武器が好きだ。

見るのも絵に描くのも好きだが、実際手に取るのはもっと好きだ。

刺身包丁のテリも捨てがたいが、やはり、磨かれた剣がほしいと思う。なのになぜか日本には銃刀法などと無粋な法律がある。よって、子供だましでない武器を手に取れるのは大変まれで、入手となると不可能に近くなってしまう。

が、これは銃と刀のことなので…うちには合法的に脱穀機がある。ちゃんと、渋谷某〇武の紳士服売り場で調達したものだ。なぜあの時クロスボウと腹巻（プレストプレート）も買わなかったのかと未だ後悔している。あれ以来、渋谷某〇武紳士服売り場では売らなくなってしまったらしい。残念だ。

しかし、その後、某〇急ハンズで樽型兜（レルヘルム）を手に入れるのには成功した。

このようなものがどれだけ、ウィザードリィのグラフィックに貢献したかは、ユーザーの判断を仰ぐしかないが、脱穀機を手にした時の柄の触感、武器とした球体の不安定感、重みなど、想像しただけではわからなかったことがわかった。脱穀機ひとつでこれだけ知ることがあるわけで、実際の剣があればフラスニールもさぞや……と思ってしまう。片手剣でいいから本物が欲しいものだ。

こうして末弥の、危ないボルタックは開店準備にいそしむのでありました。

注：脱穀機　別名フレイル、モーニングスター、聖水スプリンクラー、収穫した麦などを叩いて脱穀する農具。騎士が馬上で振り回したり、敵の鎧の上からたたきつけて骨を砕くこともあるかーもしれない。

★宮川 健（ホビーデータ）

おたくに国境なし

パソコンゲームの世界でもそうだけれど、やっぱり海外のゲームというものはスケールが大きい。特にテーブルトークRPGなんかは日本とは比べ物にならないぐらい、新作が発売されているし、イベントの回数や規模もケタ違いだ。

それだけ多くの人がRPGを楽しんでいる、ということだけど、そうすると自然とゲームの質も高くなるし、バラエティーも豊かになる。残念ながら、我が国のゲームの水準は、海外よりも少し低いところにある。

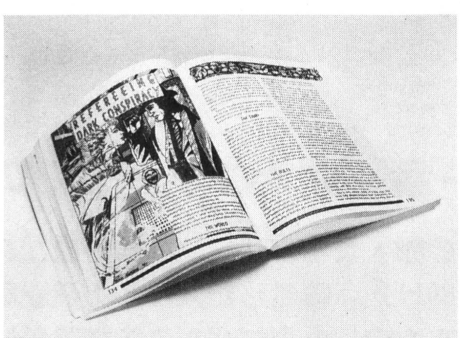
とまあ、悲観的なことばかり言っていてもしかたがない。良い所はどんどん取り入れて、追い付き追い越せと行こうじゃない。自動車だって、そうやって世界一になったんだから。

さて、今回紹介するのも、日本では見られないもののひとつだ。その名は『DARK CONSPIRACY』、日本語にすると〝闇の眷属の陰謀〟というところかな。

人類の欲望が太古に封印された悪魔たちを目覚めさせた……というのが設定で、ちょうど永井豪の〝デビルマン〟みたいな雰囲気。プレイヤーは悪魔に立ち向かう戦士となる。

このゲームの良い点はいくつかあるけど、やっぱりキャラクターの作り方なんかがスゴイ。大学に入ってジャーナリストになる、とか犯罪者から刑務所暮し、出所してから軍隊に入る、といった感じに〝経歴〟を積むことでキャラクターができる。

この経歴というのはサイコロだけで決るわけではなく、選べる範囲から挑戦していくという感じになっている。だから、成功も失敗も味わうことになる。



◆「DARK CONSPIRACY」マニアに国境はない？

こういうキャラクター作成ルールというのは、たとえば『トラベラー』にも採用されている。けれど、このゲームは一味違う。経歴は能力だけが手に入るのではなく、仲間や敵ができたりもするのだ。

だから、ゲームの中で昔の相棒やライバルが登場してきたりする。

「ふっふっふ。こんなところで会えるとはな……」

「き、貴様は！」

こういうシーンがプレイできるわけ。おもしろそうでしょ？

ただ、このゲーム、日本人がプレイするのは少し辛い。英文で三百ページを超えるルールを読まなくちゃいけないし、ノリもアメリカ人らしくシビアな戦闘がメイン。

日本人のぼくたちとしては、もっとキャラクターに思い入れをしたい。というわけで、このゲームからはキャラクター作成のアイデアを借用することにしましょう。（また野望に……！）



シルヴァ・サーガ

©SETA

――光と闇の伝説――

第一章　北オファーリアの少年

宇宙の卵・ミネルバトンに語り継がれる白銀の英雄譚が
幕を開けた。復活したズールの進撃を食い止めるため、
心に光を宿した少年パルスの冒険が始まる！

作 羅門祐人
画 夏元雅人

1

「目がさめたかい？」
聞きなれない声がした。
だれかが、真上から、のぞきこんでいる。見たこともない女の顔だ。
「だれだ、あんたは」
パルスは上半身を起こした。ベッドの上に、あぐらをかいて座りこむ。
見なれぬ装飾の室内。
生まれ育ったドルンの村とはまるっきりちがう、簡素な木組みの部屋。天井板はなく、屋根裏まで見通せる。いくつかの部屋があるらしく、それらは丸太をくんだ壁でへだてられていた。
開け放たれた窓から、まぶしすぎる朝の光が射している。家具も装飾も、ほとんどない。貧しくつつましやかな生活が、そこかしこににじんでいる。
それらの中に、にこやかな笑みを浮かべている、中年の女がいた。
茶色い木綿の服に上に、色あせた前掛けを羽織っている。丸っこいその身体は、色は白いが健康そうだ。頭には、頭巾風の髪隠しをかぶっていた。
パルスは自分の手を見た。
褐色に日焼けした、若々しい手だ。つぎに、胸もとに目をやる。それもまた、いつもの麻の胴衣のまま。自分は、なにも変わってはいない。
しかし……周囲のすべてが、見知らぬものばかりなのは、なぜだ。
「あたしゃ、ニーナだよ」
「……？」
「それにしてもあんた、変な言葉使いだね。いったいどこから来たんだね」
パルスの脳裏に、ゆっくりと記憶が舞いもどってきた。
「ここはどこだ？」
「北オフェーリアの北部にある、ベタの村だよ。ひなびた沼地の村さね。あんたは村外れの浜に、打ちあげられてたのさ」
「打ちあげられて？　それじゃ船は……ガイゼル叔父さんや従兄のトリアンは？」
「流れついたのは、あんただけだよ。それもメリアが見つけなければ、すぐにでも死んでしまってただろうね。船かい？　そんなもの、影もかたちもなかったそうだよ。かわいそうに、時化にでもあったか、海の魔物にでもやられたんだか」
「おれだけか？　本当に、たどり着いたのは、おれだけなのか？」
「あんたに嘘いって、どうするね。残念だけど、みんな本当だよ」
ニーナは自分のせいでもないのに、しょんぼりと、すまなそうな顔になった。どうやら、悪人ではないらしい。パルスは、ゆっくりと警戒をゆるめた。
「おれは、ドルンの村の民だ。今年で十四歳になった。たぶんここからは、ずっと東にあたる島になる」
「へえー。東の大洋のむこうには、化物どものすむ世界しかないと思ってたよ。でも、なんでまた死ぬほどの危険をおかしてまで、大洋をこえようと思ったんだね」
「ドルンの村が、ズールの手下に襲われたんだ。ズールって知ってるか？」
「知ってるかって？　あたり前のこと聞かないでおくれよ。ここらへんにも、ズールの手下はうようよしてるさ。まったく、いくら討伐隊をくりだしてもキリがないんだからね。あいつらには困ったもんさ」
「おれの村を襲ったズールは、そんな生やさしいもんじゃなかった。空をうめつくし、海から群れとなっておしよせてきた。そこで村人たちは、女子供を船で待避させて、村の入口を閉ざしたんだ。おれは十四歳だったから、戦士の仲間入りはさせてはもらえなかった。くそっ！　おれだって戦えるのに……」
悔しさのあまり、パルスは唇をかんだ。
「たしかに、あんたは十四にゃ見えないよ。黒い髪に黒い瞳、赤銅色の見事な肌、まさに海の男さね。ここらへんじゃ、とうに討伐隊に入ってもおかしくない」
「そんなに軟弱なのか？　村の男たちは」
ニーナは、大袈裟に笑った。
「たのむから、あたしが言ったなんて、外でいわないでおくれよ。でも、その通りさ。ベタの村は、北オフェーリア王国を治めるアドル王のために、屈強な男のほとんどを兵士として出さなければならないんだ。だから村にいるのは、腰抜けばかりさ」
「ここのほかに、町があるのか？」
「南に行けば、アドルの町があるよ。お城もある立派なところさね。あたしも年にいっぺんくらいは買物に出かけるけど、最近は化物が多いから……」
希望がわいてきた。
もしかしたら、仲間は、そこにたどり着いているのかも知れない。パルスはその考えに、かすかな希望を感じた。
「そういえば、メリアは遅いねえ。そろそろあんたが目をさますころだからって、精のつく薬草を取りにいったんだけど」
言ったとたんに、玄関の扉が開いた。
「ただいま」
「あ、おかえりメリア。待ってたんだよ」
「あら！　フーラルさんは、もう目をさましたの？」
少女が逆光の中に立っていた。
その髪は、朝日をあびて金色に輝いている。一陣の風が吹いてきて、それをふわりと舞いあがらせた。肌は琥珀色に照り、産毛がきらきらと光っている。触れば、すべてがほろりと壊れてしまいそうだった。
まるで神話の中に出てくる、黄金の少女のようだ。
こんな女の子、見たことがない……パルスはつい見とれてしまい、溜息までついてしまった。
「あらあら、一目ぼれかい？」
「ば、馬鹿いうな！」
「あんたも、やっぱり若者だねえ。でもメリアは特別にきれいな子だから、しかたないのかも知れないねえ」
「違うってば！　ドルンには金色の髪の女はいなかったから、単純に驚いただけだ。ところで、フーラルって誰のことだ？」
矛先をかわすために、パルスはむりやり話題を変えた。
「あんただよ。名なしじゃ不便だろう？　だからここの言葉で〝異邦人（フーラル）〟って、あたしがつけたんだよ」
「おれにはパルスっていう、ちゃんとした名前があるんだ。そんな間抜けな名なんか、勝手につけないでくれ」
「それじゃ、パルス」
「な、なんだよ!?」
「つべこべいわずに、はやく着がえておくれ。それじゃ、食事はさせられないよ」
ニーナの高飛車な言いかたに、メリアがクスクスと笑う。パルスは思わずムッと

著者近況



羅門祐人（らもんゆうと）
昨年10月、世俗をのがれ、スキーやりたさと、うまいそば目当てに信州松本に移り住んだ。やっと寒さに慣れた頃に春。7月発売予定のシルヴァ・サーガと、その小説をより面白くするために全力投球していく予定。

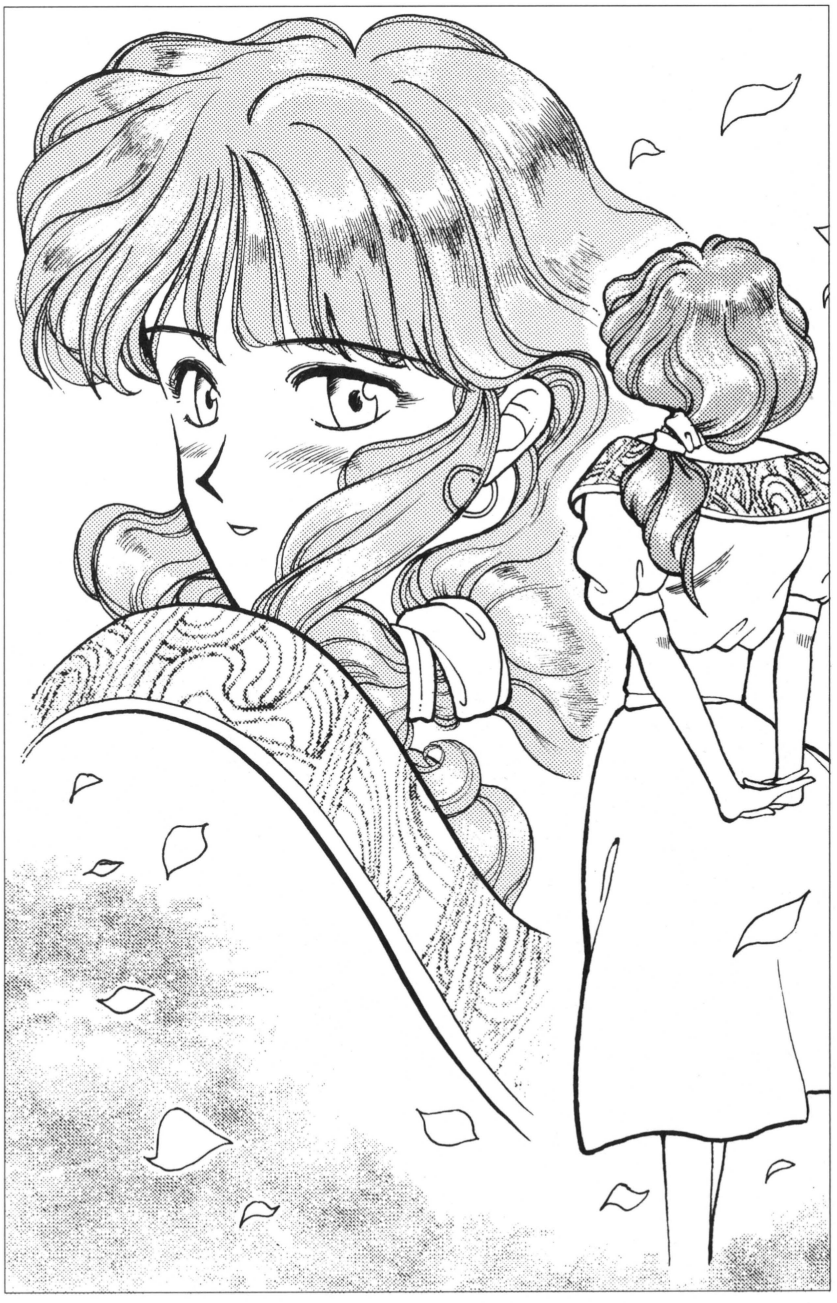


夏元雅人（なつもとまさと）
本年三月に、デザイン専門学校を卒業。これを機会にいままでのペンネーム、はし・まさとをあらため、夏元雅人に。仕事のためにファックスと電話を引いたら、いきなり金欠病になった。仕事くださいね。

した。なんとか、いい返そうとする。
その矢先に、鼻先にいい匂いが漂ってきた。口の中に大量の唾がわき出てくる。まぎれもなく、食い物の匂いだった。
パルスは、べらぼうに腹をすかしている自分に気がついた。
背中と腹がくっつきそうだ。最後に食べたのがいつか、まったく覚えていない。ここで食いッぱぐれては大変だ。怒るのは食ってからでいい。そう考えなおし、あわててベッドをおりた。

2

ベタの村は、沼地に埋もれるようにして存在している。村の中にも、縦横に水路が横ぎっている。
さらさらと流れる、透きとおった水。その水路には、驚くほど清涼な水が、絶えまなく流れていた。
周囲が泥だらけの沼地なのに、なぜ水路の底だけには、白い砂が敷きつめられているのだろう。なにしろその砂のおかげで、小魚が泳ぐほど水が浄化されているのだ。
流れのそばの土手に目をうつすと、かならずといっていいほど、色とりどりの花が咲き乱れている。メリアは、その花をひとつ摘み、自分の髪に飾った。
名も知らない、白い花。
なのに、それは見事なほど、メリアに似合っている。ついぼんやりと、見とれてしまいそうになる。
それを必死に押さえ、パルスは怒ったような声を出した。
「沼地なのに、なんで花が咲くんだよ?」
「あなたって、いつも怒ってるみたい」
メリアは悪戯好きな妖精だ。いつも蠱惑に満ちた微笑みを浮かべている。質問に答えないのも、単に妖精の気まぐれに思えてくる。
「うるさいな。なあ、なぜ花が咲く」
「何百年も前から、村人たちが、浜辺から砂を運んでは村にまいたから」
「……?」
「当時の子供は大人になり、そして老人になったわ。でも砂運びは続けられた。いつしか土地は乾き、木が育ちはじめた。木々には小鳥がたずねてくるようになり、その小鳥たちが花の種を運んできたわ。だからベタの村には花が咲くの」
「へえ。でも、なんでそこまで苦労して、ここに村を作ったんだ。そんなにしなくても、南には肥えた土地があるんだろう?」
「アドルの町のこと?」
「ああ、たしかニーナが、そういった」
「そう……。あそこは穀物もたくさんとれて、豊かな森も湖もある。でも、ズールに一度、滅ぼされたことがあるの」
「滅ぼされた!?」
パルスは立ち止まった。その気配を察して、メリアもまたふりかえる。
「南の山のむこうに、南オフェーリア地方というのがあって、そこにはパルメキアという王国があるの。昔、そこの国のはてに、ラゴンというズールの王子が現れた。そのせいでアドルの町もまた、激しい戦いに巻きこまれたのよ。そして生き残った人々は北へとのがれ、沼と川しかない辺境で、細々と生き永らえるしかなかった……」
「ラゴンの話は、ドルンにも伝わっている。たしか、ミネルバトン・サーガとかいったっけな」
「そうよ。それはシルヴァ・サーガの第一部に記されている、レオンという名の光の戦士の物語。もう数百年も前の、伝説になってしまったけど」
「でもさ。今は、強いズールはいないんだろう? だったらみんなして、アドルの町に戻ればいいじゃないか」
メリアは長い黄金の髪を指ですいた。
にっこりと微笑みを浮かべる。
産毛の光る可愛らしい口もとに、うっすらとエクボが刻まれた。
「あなたの村があなたの故郷であるように、このベタで生まれた者には、もうここが故郷なのよ。アドルでもどこでもない、この沼と川しかない寂れた土地こそが、世界でただひとつの、かけがえのない思い出の土地なの。だからもう、あの人たちは戻らない」
「あの人たち?」



「わたしは……この村の者じゃない」
「なんだって？」
「ニーナおばさんの親戚だってことになっているけど、本当はちがうの」
「じゃ、どこから来たんだ？　アドルかい、それともパルメキア？」
「さあ……」
メリアは謎めいた微笑みを浮かべたまま、ふたたび前をむいた。
腰のところでうしろ手に指を組み、水路ぞいをゆっくりと歩いていく。簡素な上着とスカートを着ているだけなのに、そのうしろ姿には、ほのかな気品すら感じられる。まるで、花の妖精だ……。
パルスは、不思議な気持ちになった。
「ねえ？」
見とれていると、メリアがふりむいた。
「な、なんだ」
「あなた、アドルに行くつもり？」
図星だった。
パルスはニーナから話を聞いた時に、すでに決心を固めていたのだ。
ベタの村には、川をわたるカヌーしかない。それで東の大洋をこえるのは、自殺しに行くようなものだ。しかし北オフェーリア王国の首都であるアドルに行けば、もしかしたら外洋船があるかもしれない。
ゆくえ知れずの仲間たちも気になる。だから自分は、アドルに行かなければならないのだ……。
返事をしないで驚いているパルスに、メリアは悪戯っぽい表情をうかべた。
「それだったら、西にある〝守りの洞窟〟に行くことね。冒険者は、あそこに行って、その資格があるかどうか、大地の神にたずねるのが習わしよ。もし認められれば〝大地の神像〟が手に入るはず」
「なんだい、その神像ってのは」
「神様の理力（パワー）のこめられた、神聖な像のこと。自分に代わって、ズールと戦ってくれるわ」
「そりゃ便利だ。さっそく取ってこよう」
「簡単にはいかないわ。洞窟には、その人が冒険するにふさわしいか試すために、わざと邪悪な生き物が放たれているもの」
いつのまにか、メリアの顔に真面目な表情が浮かんでいる。
「それでも行くつもり？」
挑戦するように、聞いた。
脅しになんか、負けるもんか。パルスは自分の勇気を見せつけようとした。
「ああ、行くさ！」
「本気なのね。危険なのに」
「どっちみち、この村に住むつもりはない。もし運命がおれに味方するのなら、きっと死なないだろうさ」
「そう、あなたは運命に導かれし者。そういうと思ったわ」
「なんだって？」
「なんでもない。いずれわかるわ。それより、出かけるのならこれを……」
メリアは前もって用意していたかのように、懐からひと振りの短剣を取り出した。
「これは小さいけれど、神々の祈りがこめられた短剣よ。たとえズールの手下であっても、勇気さえあれば倒すことができる。それから、これはニーナおばさんから」
ズシリと重い、皮の小袋。
金貨のつまった財布だった。
「用意がいいんだな、みんな」
「あなたは、海の民。ここでは異邦人だもの。きっと故郷を求めて旅立っていく……だから、わたしもニーナおばさんも、最初っからそう思ってた」
「なぜ、親切にしてくれるんだ？」
「あなたは、自分の知らない運命を背負っている。あなたの心が光にむいているかぎり、きっと運命はその姿を現してくる。ミネルバの神々が、いつもあなたを見守っているから。今は、それしか言えないわ」
「まるで巫女様みたいな言いようだな。もっともおれの村の巫女様は、すげえババアだったけど」
「ひどい言いかた！」
メリアはプッと吹き出すと、口に手をあてて笑いはじめた。
「褒めたつもりだけどな」
「ごめんなさい。だって、とっても可笑しかったんだもの。でも、これだけは覚えておいてね。わたしは、いつもあなたと共にいる。神の光によって、いつもつながっている。光の神は、あなたの心と共にある。だから自分に負けそうになったときは、このわたしを思いだして。そうすれば、きっと神々の加護をえられるわ」
「ますます、巫女様みたいだ」
「茶化さないで。神は心と共に……さあ、あなたも唱えるの」
「なんでだよ」
「唱えなきゃ、短剣も財布もあげない」
「うう、神は心と共に、これでいいか？」
「まだよ。心は光と共に」
「心は光と共に」
「光は我と共に有り、我と共に歩む。我は光の戦士と成らん」
「光は我と共に有り、我と共に歩む。我は光の戦士と成らん……おい！　これって、光の戦士の誓願じゃないか！」
「そうよ。良くわかったわね」
「ドルンの村にも、光の伝説のひとつやふたつ、ちゃんと伝わってるさ。でもなあ、なんでおれが――」
「あなたは今、光の戦士となるための誓願を、ちゃんと唱えたわ」
「ひでえよ、これじゃ詐欺だぜ」
「いいえ。この誓願は、その資格のない者には、最後まで唱えることは不可能なの。どこかで間違ったり、声が出なくなるわ」
「冗談じゃない！　おれが光の戦士になんか、なれるわけないだろうが。伝説に出てくる光の戦士っていえば、みんな、どこかの王子様とか偉い勇者様ばかりだぜ」
「王子も勇者も、最初はふつうの子供だった。それが神々に愛でられて、勇気だけを支えに、りっぱな戦士へと成長したのだれも最初から、屈強な戦士だったわけじゃない。もちろん、あなたもそう」
「でもさ、おれって魚をとる銛なら自在に使えるけど、剣の使い方なんて全然知らないぜ。それに魔法だって知らないし……」
メリアの白くたおやかな指が、すっとのびた。パルスの無骨な指に、するりと絡まっていく。触れたとたん、まるで電撃にあったような感触がした。
「貸してね」
メリアはその指を、自分の頭にみちびいていく。ふと気がつくと、髪を飾っている花が、すっかりしおれている。メリアはその花に、パルスの手のひらをかぶせた。
「そのまま……意識を光に集中させて。そう。まぶたの裏に光の太陽を見る感じで」
パルスは暗示にでもかかったように、言われるままに光を思い浮かべた。
やがて……唐突にメリアの指が動くと、パルスの手をおろした。
花が生きかえった。まるで摘んだばかりのようなみずみずしさを、ふたたび取りもどした。
「あなたにも、ちゃんと魔法は使えるわ」
「これが、魔法だって？」
「魔法は神の力を導くための、たんなる技術にすぎないの。でも、それをどうあらわすかは、実戦で鍛えるしかない。何度も挑戦して体得するものよ。剣技も、いくら素振りをしたからって、無限にうまくなるわけじゃないでしょう？　もちろん優秀な魔導師や戦士に指導してもらえれば、効率よく上達はするけど」
茫然と自分の手を見つめているパルスに、メリアの顔が近づいた。
「でも、無理はしないで」

声と同時に、頬にやさしい感触が伝わった。
かぎりなく柔らかな、メリアの接吻。
それはメリアが立ち去った後も、ずっとパルスの頬に残っていた。

3

「糞ッ。やっぱり、だまされた！」
パルスは口汚なくののしった。
足もとはじっとりと濡れていて、すぐに滑りそうだ。ところどころに生えている光ゴケのため、視界はそう悪くない。だが用心していないと足を取られてしまう。
ここは、守りの洞窟。ベタの村からカヌーで川をさかのぼり、約半日の場所だ。
川では、猫ほどもある吸血蛭に悩まされた。カヌーを漕いでいると、オールをつたって襲いかかってくる。そして近くまでくると、強靱な尻尾をつかって跳躍する。
パルスは短剣をふるい、そのことごとくをたたき落とした。最初の攻撃さえしのげば、あとはそう怖くない。カヌーの底でのたうっているそれを、オールを使って川の中に戻せばよかった。
しかし、この洞窟の化物は、格段に強い。村人がフレイアと呼ぶこいつは、一種の精霊なんだそうだ。
洞窟を探索していると、いきなり現れてくる。人の頭ほどの、めらめらと燃える青白い炎。その真ん中には、女の顔がはめこまれている。それがふわふわと空中に浮かぶ姿は、不気味そのものだ。
それだけでも心臓がとまりそうなのに、これがまた、やたらと襲いかかってくる。洞窟に入ってまだ半刻しかたっていないのに、すでに三回めだ。その炎にふれて、短剣をもつ右腕には、もう何箇所も水脹れができてしまった。なにしろ……。
ヒューッ！
また、出やがった。
「せやッ！」
パルスは短剣を突きだした。炎の中に浮かぶ顔に、いきなり突きたてる。
「キャアアァ――――！」
切り裂くような音。そして渦を巻きながら消えていく。
「一丁あがりッ！」
こいつらは、慣れればそんなに強くない。出現した瞬間に顔をつぶせば、それで撃退できる。まあ、最初は自在に飛びまわられ、大いに恐怖心をあおられたが……。
フレイアの消えた地面に、ちいさな宝石が落ちている。精霊のたましいが、凝り固まったものだ。これを宝石商か道具屋にわたせば、金貨と交換してくれる。パルスは懐の小袋に、それを詰めた。
と、その時。
洞窟の奥から、なにかが走ってきた。
新手の化物か!?
パルスは短剣をかまえて、濡れそぼる洞窟の壁に背中をはりつけた。
「た、た、助けてくれぇー！」
走ってきたのは、村の広場で何度か見かけたことのある男たちだった。三人の男たちはパルスを見つけると、へたへたと地面に座りこんでしまった。
「どうしたんだ？」
パルスは短剣をかざしたまま聞いた。まだ、警戒をゆるめるわけにはいかない。この男たちは、もしかしたら精霊や化物のまやかしかも知れないからだ。
自分の目で見たからといって、絶対に信用できるという確証はない。幻覚や憑依現象もまた、精霊や悪霊の得意技なのだ。結局は、油断したほうが負ける。
「奥にある宝箱をあけたら、すげえ化物が出てきた。剣なんかじゃ、とてもかなわない。だから、命からがら逃げてきた」
「どんな奴だ？」
「目玉が八個……いや十個ぐらいあって、首があって、羽根が生えていた」
先頭の男がそういうと、隣にいた二人が、口々に異をとなえ始めた。
「ちがうだろ！　目玉じゃなくって、大きな赤い口に、ぞろりと牙を生やしてた」
「おまえら、気でも狂ったのか？　あれは靄みたいな幽霊だったじゃないか」
「馬鹿いうな、目玉だ！」
「違う、大口だ！」
「絶対に幽霊だった！」
三人の男たちは、それぞれに違うものを見たと主張して譲らない。
「あんたら、おれをからかってるのか？」
「冗談じゃない。俺たちは宝石取りに来てたんだ。化物同士が戦って死んだときに、勝手に宝石に変わるだろう？　それを拾いにきてたんだよ。光の神ハーンに誓って、嘘なんかいわねえ。なあ、おまえも早く村に帰ったほうがいいぜ。あんなすげえ化物じゃ、名前のある戦士や魔導師でもかなわないよ。ましてや餓鬼に、とても倒せる相手じゃない」
「餓鬼で悪かったな。ほっといてくれ」
「ちゃんと忠告したぞ、後悔するなよ！」
男たちは捨てゼリフを残し、出口にむかって走っていった。
「なんだ、あいつら……」
パルスは、あっけにとられて見送った。
彼らが見えなくなると、とたんに恐怖が舞い戻ってくる。
自分も逃げようかと思った。
なにがいるにしろ、フレイアとは比べものにならないくらい、恐ろしい相手らしい。いくら腰抜けとはいえ、剣を持った大の男が、三人もかかってかなわない相手なのだ。たかが十四歳の自分に、それもちゃちな短剣しかないというのに……考えれば考えるほど、叢雲のように恐怖が湧きあがってくる。パルスはくるりと背中をむけた。
「やって、られねーよ」
キィィィーン！
いきなり、手にしている短剣が唸りはじめた。驚いて右手を見る。短剣が、ほのかな白光に包まれている。
「逃げるなっていうのか？」
キィン！
短剣が答えた。同時に、メリアからいわれた言葉を思いだす。
〔これは小さいけれど、神々の祈りがこめられた短剣よ……〕
「わかったよ。行きゃーいいんだろ？」
ふわり、と白光が明るさを増す。
パルスは泣きそうな顔になった。思いっきり深呼吸すると、ふたたび洞窟の奥のほうをふりむく。短剣を突きだして、恐る恐る歩き始めた。
「こいつが……」
パルスは、やけくそになって洞窟を突きすすんだ。いくつかのホールに突きあたり、くまなくそこを探る。そしてついに、男たちのいっていた宝箱の前に着いた。
それは巨大な一枚岩の上に乗せられていた。まるで、神殿の祭壇にでも飾られているようだ。男たちは宝箱を開けたといっていたが、目の前のものは、しっかりと閉まっている。パルスはふるえる指で、錠前にふれた。
ごそりと音をたてて、錠前が転げ落ちる。あわてて、手を引っこめる。
「ええい！　海の民ドルンの息子だっていうのに、なにびびってるんだよ！」
いくら己を励ましても、怖いものは怖い。短剣を右手に持ち、何が出てもいいように準備する。ふたたび左手をのばした。
ギッ……。
蓋があいた。
「うわああ――っ！」
パルスは叫んだ。
直視できないほどの光が、爆発的に宝箱の中からほとばしった。視力を奪われ

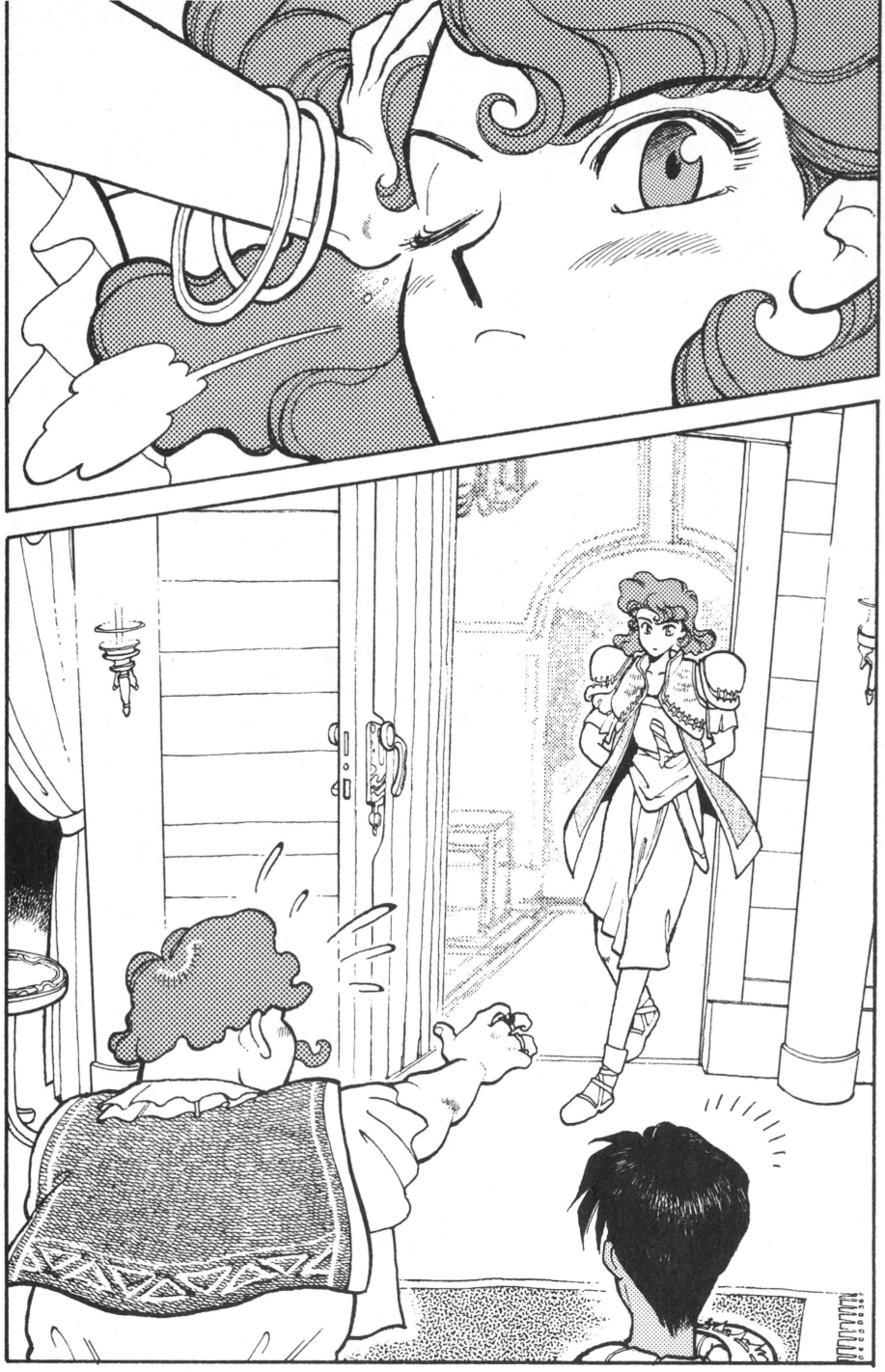
たパルスは、短剣をでたらめに振りまわした。
「このっ！　てめえ、来るならこいッ！」
「恐れるな、若者よ」
胸の中に声が飛びこんできた。しん、と響きわたる、重厚な声だ。
「だ、だれだ！」
正体を確かめようと、無理に目を開く。針を刺すような痛みが眼球に襲いかかり、ぼろぼろと涙がこぼれ落ちる。たえきれずに、ふたたび目を閉じた。
「視力はいずれ回復する。それまで目を閉じておきなさい」
「なにもんだ！　殺すんなら早く殺せ！」
「私は、大地の守神ゾン。おまえの来るのを待っていた」
「へ？」
「私の真の姿を見るには、それなりの資格がいる。先ほどの男たちは、己の心の中にある暗黒を見たにすぎない。そしておまえは、おまえの心の中にある光を直視したがために、いま目が眩んでいるのだ」
「おれの、光？」
「光の子は、創造神から分け与えられた光を、いつも心の中に持っている。それは本人が気づく気づかないに関らず、つねに存在するものだ。そしてその力を十全に引きだす者を、人々は光の戦士と呼ぶ」
「……」
「今は判らなくとも良い。これからおまえは永い旅に出る。そのうちに、きっと判る日がくる。その時にこそ、おまえの力は開放されるであろう。さあ、我を見よ！」
声に誘導されて、パルスはふたたび目を開いた。
光が薄れている。
いや、量は変わらないのだが……なぜか、まぶしさを感じなくなっている。
光の中に、手のひらに入るくらいの、小さな像があった。
「ゾンの神像だ。昔、見たことがある」
パルスは短剣を腰にもどした。右手で宝箱から像を取り出す。
「この神像は、どうやって使うんだ？」
返事はない。どうやら、自分で試せということのようだった。
ヒューゥ……。
光が消え去ると同時に、待ってましたとばかりに化物が攻めてくる。ふりむいたパルスの目に、目前まで迫った三匹のフレイアが飛びこんできた。
左手は宝箱にかかっている。右手には神像。とても短剣をかまえるヒマなどない。
「うわあっ！」
パルスは思わず、フレイアにむかって神像を突きだした。『助けて！』と叫ぶ。
――ビシッ！
空中に、無数の紫電が走った。
針のように鋭い稲妻が、つぎつぎにフレイアの顔に突き刺さっていく。
たちまち三つの悲鳴が鳴りひびき、こどごとく霧となって消えていく。
「これが、神像の力か」
ふたたび沈黙のおとずれた洞内に、パルスのつぶやきだけが残った。

4

アドルの町に着くのに、三日を要した。
パルスは守りの洞窟で神像を手に入れたあと、急いでベタの村にもどった。
しかし村をいくら探しても、メリアの姿は見つからなかった。それどころか、村人のだれに聞いても、メリアなど知らないという。あのニーナにして、怪訝そうな表情を浮かべたまま、「なにかの勘違いでしょう？」と答えたのだ。まるでバーボルに睨まれて、幻覚を見せられたようだった。
アドルの町をとりまく森には、仮面の化物がやたらと出没した。そのために、予



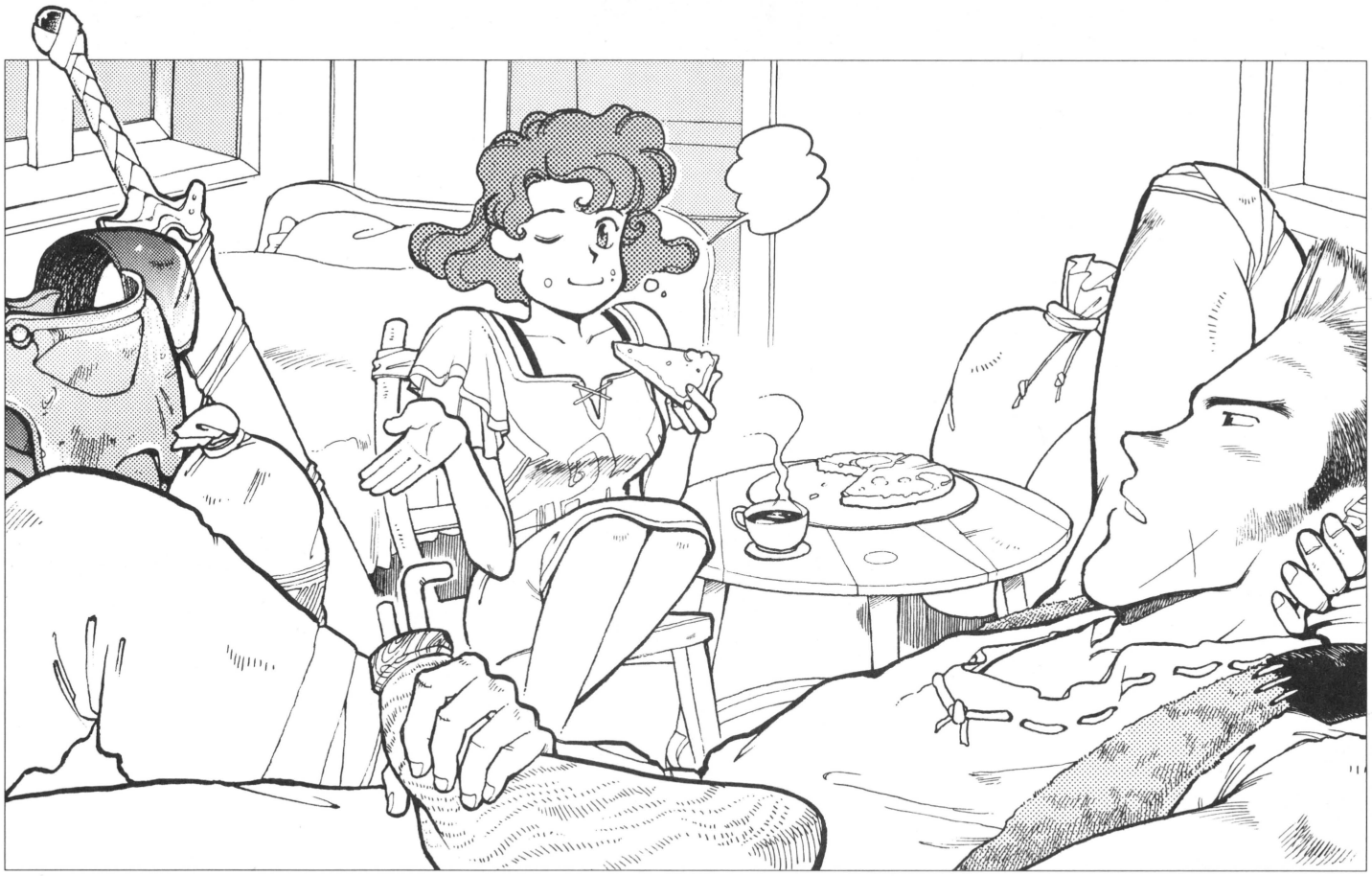
想以上に時間を食ってしまったのだ。
なにしろ仮面に呪いをかけられると、どんどん体力を吸いとられてしまう。そこを体当たりされると、たまったものではない。冗談でなく、自分が百歳の老人になったような気がするのだ。ほんのひと押しで、嘘のようにひっくり返される。
ここでも大地の神像は役立ってくれた。パルスが力つきてへたり込んだとき、神像は懐から飛びだして、勝手に戦い始めた。空中を飛翔する極彩色の仮面を、ことごとく打ち落としてくれた。そして敵を屠ると、また勝手に懐へともどった。
しかしパルスは、同時に神像の弱点も知った。あまりにも一度に神力を使いすぎると、神像は力をなくしてしまう。それは魔導師が、理力を使い果たすのにそっくりだった。理力や神力は、じゅうぶんに休息しないかぎり回復しないのだ。
アドルの町に入ったパルスは、とりあえず船のことについて調べてみた。
「外洋船？」
最初に出会った男は、怪訝そうな表情を浮かべた。そして手を左右にふりながら、そそくさと去っていった。
だれに聞いても、答えはおなじだった。ほとんどの住民が、今は化物が出るために外洋船は出ていないと答えたのだ。そして十数人めにしてやっと、
「それだったら、アドルで一番の豪商、ミロンに相談してみな」と、傭兵風の男が教えてくれた。やっと糸口の見つかったパルスは、ミロンの家を探すことにした。
にぎやかな中央大通りを右にまがり、高台にある高級住宅地に入る。そのどこかに、ミロンの住む屋敷があると、通りがかりの主婦が教えてくれた。
通路はまだ、煉瓦の香りがする。立ちならぶ屋並みも新しく、ここが復興まもないことを物語っている。ミロンの屋敷は、その通路の行きつくはて、水掘にかこまれた小高い丘の上にあった。
白蓮樹の木材をふんだんに使った、豪奢な二階だての屋敷。青い屋根瓦のあちこちに、魔除けのための神像が飾られている。庭園には噴水やら花壇がつくられている。パルスは出むかえた執事に要件をつたえ、そして許可がおりるのを待った……。
「ようこそ、アドルの町へ。ベタから来られたということですが、あちらのほうの景気は、いかがですか？」
ミロンは愛想よくパルスを迎え入れた。
黄金と珊瑚でびっしりと飾られた、目を疑うような応接間。ありあまる財貨をのこらずぶち込んだような、途方もない富の集積だ。そこにパルスを通すと、血色のいい豊満な顔をほころばせた。
「そう聞かれても……おれは地元の人間じゃないから」
「と、申されますと？」
「つい最近、海のむこうのドルンからやってきたんだ。だから、東の大洋を渡る外洋船を探している。あんたに聞けば、船がどこから出ているか、わかるかもしれないって、町で聞いたんだ」
「左様ですか。しかし、残念です。船はあるにはあるのですが、それをあやつる者がおりません。なにしろここ一年というもの、出港する船のことごとくが、海の魔物によって沈められているからです。ですから船長も船員も、ひたすら呑んだくれるばかりで、恐がって出てこないのです」
「そんな！　海の男が化物を恐がるなんて、とても信じられない」
「噂によれば、海の彼方に、ふたたびズールの王子が現れたとか。それでズールの眷属はもとより、自然の精霊や怪物も、暗黒の理力の影響をうけて、格段に強くなっているということです」
「それじゃ、船は手に入らないのか？」
「もう、お金の問題じゃありませんからね。残念ですが……」
したたかな商人だと聞いてきたのに、その表情は誠実さにあふれている。船を紹介できないことを、本気で残念がっている。
「それじゃ、この町にドルンの民が流れついたという噂、聞いたことない？」
「さあ……」
ミロンは首をかしげた。
と、その時。応接間の扉がふいに開き、元気のいい声が響いてきた。
「中年のおじさんがひとり、東の浜からやってきたそうよ」
「あ、これ！　大事な話をしているんだから、むこうに行ってなさい！」
あわててミロンが叱咤する。パルスは椅子から立ちあがり、扉のほうを見た。
「なんだ、ありゃ！」
扉にところに立っている少女を見て、驚きの声をあげた。
少女は皮鎧を着込み、腰には銀の短剣をさしている。まるで戦士顔負けのいでたちだ。カールした赤毛の髪を荒々しくかきあげて、挑戦的な目でパルスを睨んでいる。
「お恥ずかしいことで……あれはうちの娘で、リサと申します。女だてらに巫女きどりでして、まことに申しわけない」
「あれじゃ、巫女というより戦士だね」
「いやはや。一年前にカイラル王子とともに、探検をしたのが運の尽きでして、それ以来、あの姿をやめようとはしないのです」
「なによ、父さんったら！　あたしはカイラル様のためなら、命だって惜しくはないんだから。ああ、もう一度、愛しいカイラル様に逢いたい！」
リサは両手を祈るかたちに組み合わせ、わざとらしく天を仰いだ。
「だれだい？　そのカイラルってのは」
「あんた、だれ？」
「おれはパルス。ドルンの民だ。東の大洋を越えるための船を探している」
「なんだ。船だったら、王子様のに乗せてもらえればいいじゃない」
「なんだって？　その王子とやらは、外洋船を持っているのか？」
「もちろん！　だってカイラル様は、ズールをやっつけるために、光の戦士になる旅に出られたのよ。伝説では、光の戦士は神々の船を手に入れるとあるわ。当然、カイラル様も、呼べばたちまち現れる〝神光艦〟を持っているはず。そうでしょ？」
「リサや、それは伝説だろう。お客様に、あまり無体なことをいうでない」
「光の伝説は真実よ。一年前にカイラル様に同行して、風の塔の探索をしたあたしには、とっても良くわかるわ」
「なあ。頼むから、そのカイラル王子とやらの居所を、おれに教えてくれないか？」
パルスはリサにかけより、頭を下げた。
「知ってりゃ、とっくに行ってるわよ。そうだ！　ねえ、あんた。そんなにカイラル様のこと知りたかったら、あたしをアーカサスまでつれてかない？」
「こ、これ、リサ。何をいいだすんだ！」
驚いたミロンが、二人のところまで駆けよってくる。
「父さん。あたし、もう待つのは嫌。あたしは、カイラル様のお嫁さんになりたいの。それには、パルメキアの首都アーカサスに行かなくっちゃ」
「でも、相手は世継ぎの王子だぞ。その奥さんになるということは、いずれは王妃になるということだ。もしもそれが可能なら、わしには願ったり叶ったりだが……」
「アドルの王様に紹介してもらおうよ。たしか父さん、貸しがあったでしょう？」
「ううむ、我が子ながら抜け目のない奴だ。たしかに王には、以前に貸しがある。だからわしが頼めば、紹介状くらいは書いてくれるだろう。しかしおまえ、本気



でカイラル王子の妻になるつもりか？」
「もちろん！　カイラル様の妻になれるのなら、あたし、なんだってする。ああ、今でもあの、繊細で気品にあふれるお顔や、銀色に輝く髪が目に浮かぶわ。あの心をくすぐる声を思いだすだけで、もう胸がいっぱいになってしまう。カイラル様、いまごろどこに、おられるのかしら……」
「あのー」
無視されたパルスは、自己陶酔に陥っているリサに、呆れながらも声をかけた。
「あら、ごめんなさい」
「ところで、浜からやってきた男って、どんな風体だったの？」
「ああ、その話。直接見たわけじゃないけど、友だちのエマリアの話じゃ、麻の胴衣を着てて、顎と鼻の下に、くるりと巻いた髭を生やしてたそうよ」
「叔父さんだ！」
「知り合いなの？　それだったら、すぐにでも出発しなきゃ」
「どこに？」
「アーカサスに決まってるじゃない。その男の人、隊商に連れられてアーカサスにむかったそうよ。だから一緒にアーカサスに行きましょう？　ねえ、行こうよ！」
自分より歳が若そうなリサを見て、パルスはイヤな顔になった。
こんな少女をつれて、化物だらけの荒野を旅するなんて、死にに行くようなものだ。
「あー！　その目、馬鹿にしてる」
「いや、そういうわけじゃ……」
「あたし、こう見えても、巫女の力を持ってるのよ。魔法だって、ファボルとメジ、それにリポルまでなら使えるんだから」
「ま、待てよ。魔法の名前をいわれても、おれにはさっぱりわからない」
「なんだ。勇者なら、だれでも知ってるって思ったのに」
この言葉に、パルスは深く傷ついた。
「おれは勇者なんかじゃない」
「そうなの。じゃ、ちゃんと聞いてね。ファボルは炎系の攻撃魔法。メジは体力回復魔法の基本よ。そしてリポルは毒消しの魔法なの。これがあるとないとでは、旅は格段に違ってくるの。わかった？」
リサは得意そうに説明した。これでは、どっちが年上なのかわからない。
だがその話が本当なら、リサは力強い味方そのものだ。まだ魔法が使えないパルスは、彼女を連れていくことにした。

5

結局、パルスだけでは頼りないと、ミロンは傭兵をひとりつけてくれた。大事な一人娘を任せるには役不足だと、思いっきり太鼓判を押されたわけだ。
傭兵を雇うには、町中にある傭兵斡旋所に行かなければならない。そこで気に入った傭兵に前払いで賃金を払えば、一定期間だけ同行してくれるのだ。ミロンから大金を預かったパルスは、迷ったあげく、ジークレットという名の傭兵をやとった。
ジークレットは、いかにも傭兵らしく口が悪い。しかし斡旋所で披露してくれた剣技は、間違いなく本物だった。
アドルを出てから、もう二日がたっている。しかし行けども行けども、森と草原ばかり。最初は物珍しさに目を輝かせていたパルスも、いい加減あきてきた。
「なあ、リサ。あと、どのくらいでアーカサスに着くんだよ」
「まだまだ。ルーニア川をわたってメモルの村について、そこで一泊するの。そして〝旅立ちの洞窟〟をぬけて、ようやく南オフェーリアよ。そこから一日半の行程で、アーカサスの町につくわ」
「……頭が痛くなってきた」
「情けない」
大袈裟に溜息をついたパルスに、ジークレットが言った。
「これから行く旅立ちの洞窟は、一番の難所だぜ。命を落とす旅人も多いって話だ」



「そんなに怖い所なのかい？」
「ああ。なんでも、みょうな亡霊が出るそうだ。くわしくは知らん」
「話を聞いて、怖じ気づいた？」
リサが白々しい目つき見ている。
「馬鹿いえ。ドルンの民は勇敢な海の民だ。化物が怖くて漁ができるか！」
「怪しいもんね」
くそっ！
年下のくせに、礼儀も知らないジャジャ馬娘め。
おなじ少女なのに、どうしてメリアとは、こうも違うのだろう。メリアはおしとやかで、気品があった。どこかの王女様だといわれれば、すぐにでも信じただろう。それに比べれば、王妃になるかもしれないリサときたら、その片鱗もうかがえない。
「なに見てんのよッ！」
「いや、なんでもない」
パルスは、あわてて視線をはずした。そしてルーニア川の北岸に広がる草原を歩きながら、いったいメリアは、どこに行ってしまったのだろうと考えた。
彼女は痕跡も残さず消えうせた。村人の記憶からも姿を消すなど、まるで伝説に出てくるセレンの魔女のようだ。本当に、すべては幻だったのか……。
しかしパルスの頬にいまも残る、あの心地よい接吻の感触。それはだれがなんと言おうと、あきらかに、たおやかな肉体を持った乙女のものだった。では、なぜ……。
ぴゅう――。
草原を、風が走る。
その風に吹かれながら、パルスはひたすら南をめざす。
やがて、傾きはじめた陽をあびた、雄大なルーニア川が見えてきた。
「いや～、疲れた疲れた」
ジークレットはそういうなり、宿のベッドに荷物を放りなげた。
ここはメモルの村。三方を山にかこまれた、大きな谷のなかにある。宿屋と道具屋、それにマジックギルドしかない、辺境のひなびた村だ。
すでに、陽はとっぷりと暮れている。
村に着くと、まずはマジックギルドに行って、〝魂の記録〟を行なった。本当かどうかは知らないが、そこに記録すると、死んだときに神々の力で時間をさかのぼり、もう一度人生をやり直すことができるといわれている。迷信かもしれないが、死んでみなければわからない以上、用心するに越したことはない。
「傭兵のくせに、軟弱！」
すかさずリサが、チャチャを入れる。
「これでも、御主人様には気を使ってるんだぜ。化物がでれば、真っ先に戦うのは俺だもんな。今日だけで仮面が十匹、アイワームが十六匹ときたもんだ。でもいくら倒しても、稼ぎは御主人様のものだもんな。やってられねーよ」
「でも腕は磨けるわ。経験を積めば積むほど、つぎの賃金に反映するじゃない。それに、あんただけじゃないわよ。巫女の力は、儲けるためにあるんじゃないもの。これは魔導師も戦士もおなじだけどね。おたがいさまよ」
「あ～あ、同行人はつれーよなあ」
ジークレットはごろりと横になり、荷物から酒を取り出し呑み始める。パルスは宿の前払いをすませると、情報を集めるために出ていった。リサはリサで、夕食のデザートに出た岩イチゴのパイを、美味しそうに食べている。
「なあリサ、パルスのこと、どう思う？」
天井を見つめたまま、聞く。
「どうって……どういう意味？」
「だからさ、俺たちを先導する御主人様として、どう思うかってこと」
ジークレットは、自分は貧乏クジを引

いたのではないかと、ひそかに思っていた。ひさしぶりの出番というのに、よりによって小僧に雇われるなんて、えらく運が悪い。これだったら、隊商に雇われた仲間のほうが、なんぼも運がいい……。

「あんたのご主人様ではあっても、あたしにとっては違うわよ」

「でもよ、おまえさんも連れてってもらうのにゃ、変わりねーだろが」

「そりゃ、そうだけど……」

「で、どう思うんだい？」

「そうね。すごく頼りないけど、なぜか気になるの。こんな感じ、カイラル様と出会ったとき以来。あの方だって、光の戦士になる運命でなきゃ、かっこいいだけの王子様だもの。でも、神様に愛でられてるってのは強いわよ。いつも幸運に恵まれるし、神像だって味方になっちゃう。あ、そういえばパルスもひとつ、持ってたわね」

「おいおい、おまえさんの理屈でいくと、我らが御主人様は、恐れ多くも光の戦士になる運命ってことになるじゃねえか。だけどよ、伝説のどこ探しても、同時にふたり出たって話、聞いたことねーぜ」

「光の戦士は、カイラル様に決まってるじゃない！　だからパルスは、そのお手伝いをするにきまってる。いつかは勇者様と出会って、共にあゆむ戦士になるの」

「あいつがか？　とても戦士の体つきにゃ見えねえけどな。どっちかというと、魔導師か盗賊だぜ。でもあいつ、魔法を使えるのか？　まだ一度も見てないが」

「あいつって、仮にも御主人様よ」

「あ、わりい。口汚ないのは生まれつきなんだ」

「あたしと一緒のときはいいけど、パルスが帰ってきたら気をつけてね。あれでも、傷つきやすい性格みたいだから」

「諒解！　うるわしき巫女どの」

「ところで魔法の話だったわね。あたし、パルスには才能あると思う。まだヘタクソだけど、理力を感じるもの。戦士といったのは、確かにおかしいわよね。訂正する。パルスは魔導師として、カイラル様のお手伝いをする運命なのよ」

魔導師ねえ……。

ジークレットは、パルスが魔導服を着た姿を想像して、大声で笑いだした。

村じゅうを聞きまわったパルスは、やっと宿屋にたどり着いた。

部屋の中から、笑い声が聞こえてくる。楽しそうに、なにを笑っているんだろう。そう思いながら、粗末な木製の扉をあけた。

「ただいま。なに笑ってるんだい」

「よう、旦那。どうだい収穫は」

ジークレットは、まだ唇の端に笑いをこびりつけている。しかし笑った理由は、ついに答えなかった。

「それが、困ったことになっている」

「どうしたの？」

岩イチゴのパイを食べ終ったリサが、指をなめながら話に加わった。

「神官のルワンに聞いたところ、旅立ちの洞窟の入口に、ズールの手下が居座っているらしいんだ。そいつをなんとかしないかぎり、洞窟は抜けられないってさ」

「変ね。先に出発した隊商がいたでしょう？　ほら、叔父さんが一緒にいる」

「聞くの、忘れてた……」

「おいおい、大事な叔父さんだってのに、大丈夫かよ」

「アーカサスに行けば会えるって、それればっかり考えてたんだ。そういえば変だな。ここで足止めをくっていても、おかしくないはずだけど」

「素通りしたんじゃない？」

「こんな夜中にかい？」

「旅なれた隊商なら、普通だもの。だって洞窟の中は、昼も夜もないじゃない。へたに野営するよりか、一気に抜けて、そこで休息するっていうのも、ひとつの方法よ」

「うむ。そうすりゃ宿代も浮く。ケチな隊商ならやりかねん」

「大変だ！」

それが本当なら、叔父のガイゼルは、すでにズールと遭遇しているかもしれない。そうだとしたら、帰ってこないということは……パルスは急いで荷物をかついだ。

「お、おい！　どこ行くんだよ」

「確かめてくる」

「もう、夜中だぜ」

「だって……」

「御主人様が行くって言ってるんだから、したがうのは傭兵の務めでしょ？　あたしだって、巫女の神聖祈禱文には逆らえないわ」

「くそッ！　やっぱり、貧乏クジだ」

ジークレットは、勢いよく酒を呑んだ。

6

「ああ……」

リサの悲痛なつぶやきが、漆黒の闇のなかに消えていく。

足もとには、原形をとどめぬまでに引きちぎられた、ひと塊の肉塊がある。松明の火に照らされたそれには、血塗られた木綿の切れはしが、ところどころに張りついている。それは肉塊が、ほんの少し前までは人間であったことの証明だった。

ここは旅立ちの洞窟にほど近い、ふるびた石碑の前。

隊商を探しに、パルスたちはここまでやって来たのだった。

「遅かったか。さてパルス、どうする？」

ジークレットに訪ねられたパルスは、薄明かりに照らされている前方の一点を見つめたまま、動こうとはしない。

あれは……。

あそこに転がっている片足は――！

パルスの前方に、棒きれのように転がっている一本の足。その断面は、鋭い刃物で切られたように、驚くほどなまめかしい。

それは、麻の下履きにくるまれている。

この地方の人間は、麻を着ない。と、いうことは……。

「お、叔父さん！」

その足は、叔父のガイゼルのものに違いなかった。

「ガイゼルおじさーん！」

肝心の胴体は見当たらなかった。そこでパルスは、周囲にむかって懸命に呼びかけた。もしも叔父が生きてれば、きっと助けを求めているに違いない。

「ば、バカ野郎！」

大声を出したパルスを、ジークレットが慌てて引きもどす。

「敵がそばにいるかも知れねーってのに……ったく、なんてことするんだい！」

しかし、もう遅い。

……グオオォォ――ッ！

松明の明かりのとどかぬ彼方から、魂の消し飛びそうな雄叫びが巻きおこった。

ズン……。

地響きがおこり、大気がゆらぐ。

「きゃあッ！」

右手にいたリサが、短い悲鳴をあげた。

松明をかざしたまま、蒼白な顔で前方を見つめている。

リサの身長の二倍以上もある高さに、二つの顔があった。それは巨大な口をカッと開いた、まぎれもない山狼の顔だ。しかし、なぜそんな高みに狼が……。

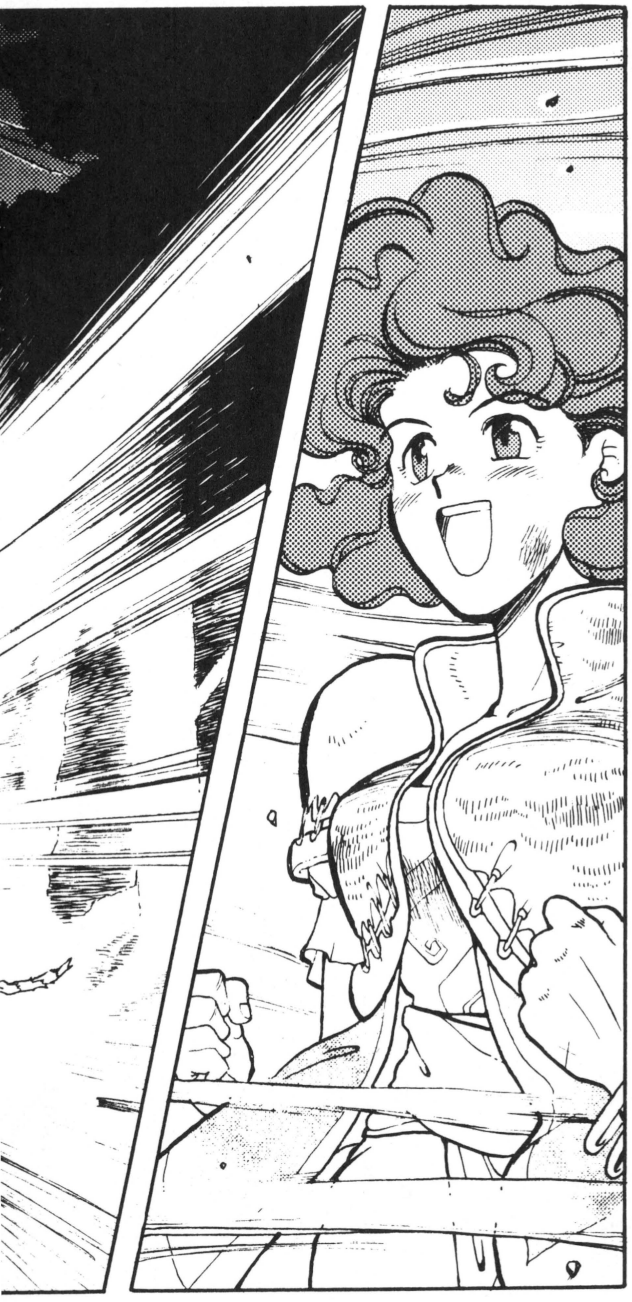
そう思った途端、頭の高さに、毛むくじゃらの胴体が現れた。最大級の金毛熊も、よちよちの赤子同然だ。そしてついに、全身が松明に照らし出された。

「ば、化物――！」

熊の胴体に、双頭の狼。尻には、蜥蜴か竜のような尻尾が生えている。

「ちいッ！」

最初に動いたのはジークレットだった。
胸のベルトにはさんでいる投げ針を、とっさにつかんで投げつける。
――ごわッ！
耳をつんざく轟音とともに、生臭い息がふりかかってくる。双頭のひとつ、赤く燃えるかたほうの目に、ぶっつりと針が突き刺さった。
「おのれ、人間のくせに……」
化物の口から、聞き取りにくい声が発せられた。
「おまえ、喋れるのか？」
パルスは、とっさにたずねた。
「我はズール、森と獣の王ギザング。偉大なるゾルデ王子の命で、北オフェーリアを制覇するために来た。我を傷つけた罪、許さん！　己が命であがなってもらう」
「馬鹿いってんじゃねーよ！　たかが獣の化物のくせしやがって。悔しかったら、ここまでおいでーだ！」
ジークレットが、尻をペンペンとたたいて、ギザングをコケにした。
グオッ！
雄叫びとともに、追いかけ始める。
「なにやってんの。はやく神像を！」



リサはファボルの呪文を唱えながら、惚けているパルスを叱咤した。
「ジークレットが、自分を犠牲にして時間をかせいでるのよ！」
「あ、ああ！」
はっ、と我にかえったパルスは、懐から大地の神像を取り出した。『我を救い給え』と心に念じる。
――ビィン！
闇の中に紫電が走る。背中をむけつつあったギザングは、首筋に無数の電撃を喰らった。すさまじい咆哮が、闇をつんざく。怒りに燃えた目を、まっすぐパルスにむけた。すかさずリサの魔法が発射される。
ボッ！
黄金色に輝く火球が、潰されたほうの目にむかって飛んでいく。
グアアオォ――ッ！
双頭の片方が、火だるまと化した。
「うりゃあああ――ッ！」
のたうつギザングの脇腹に、深々とジークレットの剣がめり込む。
勝った……パルスは、そう確信した。
その刹那！
ジークレットの後方から、鞭のようにしなる尾が襲いかかった。
「うがぁ……」
剣を残し、ジークレットが吹き飛んでいく。かたやギザングは、次なる魔法を行使しようとしているリサにむかっていく。
リサの魔法は、まだ途中だ。パルスが助けようにも、あまりにも離れすぎている。
「神よ、リサを守ってくれ！」
思わず、祈った。
キイイィィ――ン！
ギザングの牙がリサに襲いかかる直前、まばゆい光がリサを覆いつつんだ。
ガッ！
光の繭は、見事、牙を跳ねかえす。
「はッ！」
ファボルが、至近距離で炸裂する。
たちまち、残った頭が燃えあがる。
「さあ、パルス。トドメを！」
「うわあああッ！」
パルスは短剣を逆手に持ち、体当たりする格好でギザングの胸に飛びこんだ。
ドン！
一気に柄までめり込ませる。
ガアッ……！
短剣のめり込んだ場所から、膨大な光が放射されはじめる。
無数の光条が、四方八方にばらまかれていく。
――ぶわぁッ！
すさまじい漆黒の風が巻きおこり、ギザングの姿が消えうせた。そして叢雲と化した風が、西の空にむかって遁走していく。
「勝った……」
リサの呆けた声が、がらんとした広場に響いていく。
「リサ、早くジークレットを」
パルスは、広場の隅まで飛ばされたジークレットを指さした。かなりの痛手を被っているらしい。倒れ伏したまま動かない。
リサがあわてて駆けよっていく。そして、すぐさま回復魔法をほどこし始めた。

7

ギザングを倒したパルスは、メモルの村で大いにもてはやされた。そしてたくさんの褒美をもらうと、気がすむまで養生するようにすすめられた。しかしいくら体力が回復しようとも、パルスの受けた衝撃は深い。なにしろ叔父が殺されたのだ。
許せなかった。
厳しかったけど、いつも一緒だったガイゼル。酒を飲むたびに、遠くの港や外国の話を聞かせてくれた。たったひとりの、親しい叔父だった。それをギザングは、非道にも食ってしまったのだ。
どれだけドルンに帰りたかったことか。だからこそ危険を承知で、カイラル王子を求めて、アーカサスへとむかったのだ。
パルスの手には、小瓶が握られている。それには、ガイゼルの骨が入っている。パルスはそれを、ドルンの村まで持ち帰ろうと心に誓った。村はずれにある小高い



山。海の見える、その頂上に埋めてやるつもりだった。

だから、なんとしてもカイラル王子に会わなければならない。そして〝神光艦〟に乗せてもらう。そうすればきっと、故郷に戻ることができる……。

「さあ、行こうよ」

リサがパルスの背を押した。

目の前には、朝日を浴びたメモルの村の門が光っている。まわりには、大勢の村人が見送りにきている。そのだれもが、ズールを倒した偉大な勇者——まるで光の戦士でも見るような、尊敬の目つきでパルスを見つめている。

ジークレットも、手厚い看護の介あって、すっかり回復した。今では口笛を吹きながら、村の娘をからかっている。

「ああ……」

リサに押され、パルスは門を抜けた。西の彼方に、白い雪をかぶった山が見える。その麓に、旅立ちの洞窟がある。今日中には、そこへとたどり着けるはずだ。

「それじゃ、出かけるか」

自分を鼓舞するように、大声を出した。ゆっくりと歩き始める。

パルスはいま、勇者としての道を歩き始めた。魔導師でも戦士でもない。パルスの資質は、まぎれもなく勇者のそれであった。なぜなら昨夜、リサを守った光の繭、それはポアンの魔法だったから……。

攻撃魔法よりも先に、防御魔法を覚える者。それは勇者しかありえない。大切な仲間を守るために、全力をつくして戦う者。それが勇者なのだ。

「明日は、南オフェーリアだ！」

声を合図に、リサとジークレットが歩きだす。二人を左右に従えて、パルスもまた朝日の中を歩きだした。

第一章　了〈つづく〉



真ウィザードリィRPGの裏と表がすべてわかる
真ウィズの館

佐脇洋平とグループSNE
画　鈴木健

アスキーとグループSNEが手を組んで産みだしたテーブルトークRPGシステムといえば、言わずと知れたウィザードリィRPGと真ウィザードリィRPGだ。ログアウト誌上では、これまで定期的なサポートの場がなかったこの両作を徹底的にサポートすることにした。ログアウトはそのために生まれたといっても過言ではない。まず第1回は、これまでのウィザードリィRPGの流れの解説と、読者応募企画『詰めウィズ・モンスター・コレクション、シナリオの4本立てでお贈りしよう。マスターやプレイヤーの皆さんの声も反映したいので、お便りを期待しているぞ。

なにはともあれ、「ログアウト」発刊おめでとうございます！

わたし、ウィズマスター佐脇は、テーブルトークRPG『ウィザードリィRPG』と、その拡張版である『真ウィザードリィRPG』のデザイナーです。コンピュータRPGの最高傑作として名高い『ウィザードリィ』をそのままテーブルトークに移植（？）してしまえという、いささか安直とも思えるコンセプトでウィズRPGをデザインしたのが一九八八年ですから、もう四年間もウィズRPGとつきあってきたことになります。そのあいだ、ウィズRPG用のシナリオやサプリメントを、ムックやボックス・セットで出して、初心者から中級者向けに懇切丁寧なサポートを行なってきました。

そして、ウィズのルールを改訂して真ウィズにしたのが去年の夏。〝テーブルトークRPGとは？〟を中心にしていたウィズから、〝テーブルトークRPGを最大に楽しむには？〟の真ウィズに進化させたのです。となれば、読者からのさまざまな意見をフィードバックさせ、多様な楽しみ方を追及していきたいと考えるのは当然のこと。そんなところに、RPGを扱う新雑誌が発刊されると聞いたわたしは、渡りに舟とばかりにページをいただくことにしたわけです。てことで、これから毎号、真ウィズのページを読者のみなさんと一緒に作っていきたいと思います。シナリオや背景資料、追加ルールや連載していきます。真ウィズを楽しんでいる人たち、これから楽しもうとしている人たちにとって、楽しくて役にたつ記事になれば幸いです。みなさんの意見やお便りをどんどん取り入れていくつもりですので、真ウィズに関することなら、どんなことでも送ってください。

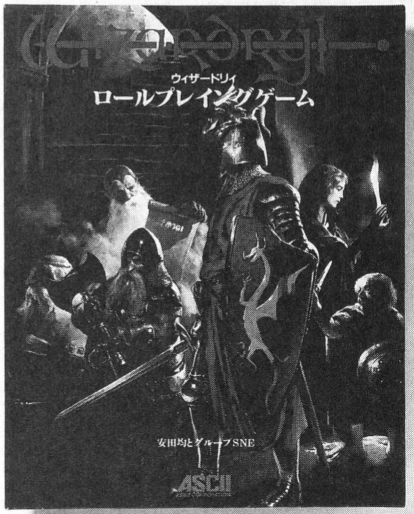
さて、連載の第一回である今回は（まだお便りがあるはずもないので）、真ウィズの実用記事を中心に進めていきます。

真ウィズは、ウィズRPGと、ルール面でかなり変化していますが、背景世界はまったく共通です。このため、ウィズRPGのサプリメントに書かれていた世界設定はそのまま真ウィズでも使うことができるのですが、残念なことにウィズRPGのムックはもはや手に入れるのが困難です。そこで、これまでに作ってきたウィズRPGのサプリメント類を紹介しながら、それぞれに書かれている世界設定の、もっとも重要な点だけをピックアップして説明していくことにします。つまり、ウィズRPGのサプリメントで設定されてきた背景世界情報の中から、「これだけは知っておいてほしい」情報を、まとめて紹介してしまおうというわけです。真ウィズRPGの世界を楽しむ参考にしてください。



ウィザードリィ ロールプレイングゲーム

一九八八年　五千二百円［税別］



ウィズRPGの最初のルールです。ボックスセットで、中にはルール、シナリオ、戦闘マップ、チャート、サイコロなどが入っています。

ウィズRPGの基本ルールは、コンピューター版ウィザードリィの世界をできるだけ忠実に再現することを目的としています。コンピューターでウィザードリィを楽しんできた人が、違和感なくテーブルトークの世界に入り込めるようになっているわけです。キャラクター作成では、ウィザードリィI～IIIのシステムにほぼ準拠したキャラクターが作れるようになっていて、コンピューター版のキャラクターのデータを移してくるだけで、ウィズRPGを楽しむことができます。

戦闘のルールも、コンピューター版と同じように、6人のパーティーを前列と後列に分け、前列が武器による攻撃、後列が魔法といったように役割がはっきり分担されています。移動など行なう必要はほとんどなく、コンピューター版をプレイしているのとまったく同じ感覚で戦闘を楽しむことができるはずです。

こうしたウィズRPGのシステムには、いくつかの問題点がありました。コンピューター版との互換性を重視したため、テーブルトーク的な『役割演技』にほぼ触れられていない点、コンピューター版と同じように戦闘重視のシナリオが中心になってしまう点などです。そうした問題点は真ウィズになって解決されていますが、そのかわりコンピューター版との互換性は、真ウィズではかなり犠牲になっています。コンピューター版ウィザードリィが大好きな人が、はじめてテーブルトークのRPGをやってみようとするなら、この基本セットから始めてみるのがいいかもしれません。

セットに入っているシナリオは、『狂王の試練場』『スポンサーはボルタック』『黒き水晶の花嫁』の三本。『狂王の試練場』は、言わずと知れたウィザードリィIのシナリオを流用したもの（もちろん、地形や配置は異なっています）。迷宮を歩きまわり、モンスターを倒し、アイテムを集め……それだけのことが、どうしてこんなに楽しいのか、いまだに不思議でなりません。

『スポンサーはボルタック』は、リルガミン市を舞台にした、ミステリ仕立てのシナリオです。PCたちは、謎めいた戦士の依頼によって、呪われたアイテムをボルタック商店で買った男の動向を調べはじめます。やがて、その男が呪われたアイテムを使って復讐を計画していると分かるのですが、そのとき、男は暗殺されてしまいます。殺された男の遺志をついで、PCは行動を開始するのですが……というお話。初心者のマスターでも簡単にゲームが管理できるように、場面はほぼ自動的に進行していくようになっています。

『黒き水晶の花嫁』は、小さな村で起こった吸血鬼騒動に巻きこまれるシナリオです。隊商の護衛をしていたPCが立ち寄った村で、娘たちがさらわれて、吸血鬼への生贄にされそうになっています。PCたちはかろうじて吸血鬼を倒すことに成功するのですが、今度はPCのひとりが吸血鬼の恋人だった女性の幽霊にとり憑かれてしまい……というお話。いくらかRPGに慣れてきたマスターのために、かなり自由度の高いシナリオになっています。PCの行動次第で、結末はかなり異なったもの

になるでしょう。

基本ルールとシナリオの他にも、このセットにはゲームを行なうときに重宝するさまざまなものが入っています。まずは二十面体サイコロが二個。便利です（この当時はまだ、六面体でないサイコロは手に入りにくかったのです）。

それから、キャラクター・シートとチャート（マスター用とプレイヤー用の二枚）。とても便利です。方眼紙。迷宮のマッピングに便利。

戦闘シート（三×五、十×十の二枚）とキャラクターのコマ。戦闘を解決するときに必要です。

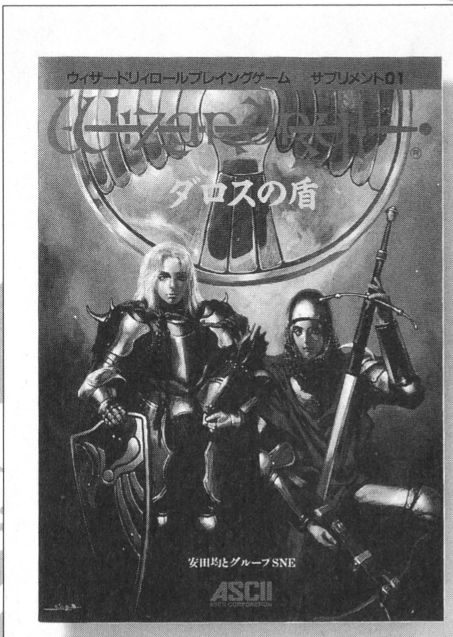
などなどといったアクセサリーが満載されて、五千二百円てのは、お買い得ではないでしょうか？

さて、いま現在、このセットを持っていないあなたはどうするか？　これから出されるシナリオやサプリメントは、すべて真ウィズのシステムに基づくものですから、わざわざ基本ルールを覚える必要はありません。ただし、コンピューター版ウィザードリィにあくまで執着したいという人は、ウィズRPGの方が向いているかもしれません。シナリオやアクセサリーは真ウィズでもそのまま使えますから（シナリオのデータには変更が必要）、お金に余裕がある人は、もしこのセットを見つけたら買っても損はないはずです。

基本セットには、背景世界（エセルナート）に関する解説がいくらか載っていますが、そのほとんどは真ウィズでも述べられていますから、あまり気にする必要はありません。

ダロスの盾

一九八九年　三千円［税別］



ウィズRPGの最初のシナリオ集です。ムックのタイトルとなっているミニ・キャンペーン『ダロスの盾』、侍と忍者が支配する島ヒノモトの背景設定と、そこでの冒険を扱った『ヒノモト』、コンピューター版のウィザードリィⅣをモチーフにした、ゲームブックスタイルのシナリオ『ザ・リターン・オブ・ワードナ』、追加ルール、リプレイ、エッセイ、小説などが載っています。

『ダロスの盾』は、作ったばかりの1レベルのパーティー向けに作られたキャンペーン・シナリオです。リルガミンの衛星都市として、トレボーに軍資金を提供してきた鉱山町、ガリオ。ところがある日、ガリオからリルガミンへの金の輸送が止まってしまいます。PCたちは、依頼を受けて、リルガミンの貴族とともに金鉱の調査に向かいます。そして、金鉱が『魔』の勢力の世界との接点になっていることをつきとめます。ドワーフの英雄にまつわる伝説や、王位を狙う貴族の思惑などが絡みあって、事態は意外な方向に進んでいきます。はたしてPCは、うまく『魔』の軍勢を退けることができるでしょうか？　なお、ドワーフの伝説については、『聖ダン・ダロスの伝説とドワーフ』を参照してください。

『ヒノモト』は、エルフやドワーフが活躍する純然たるファンタジー世界エセルナートとはちがって、オリエンタルな雰囲気を漂わせている島、ヒノモトの世界設定とシナリオです。嵐で難破した船に乗っていた冒険者が、ヒノモトに漂着して、事件に巻きこまれながらだんだんヒノモトの社会を学んでくという形になっています。『ヒノモト』と第一次侵略戦争』を参照してください。

『ザ・リターン・オブ・ワードナ』は、ウィザードリィⅣをモチーフにしたシナリオで、プレイヤーはワードナおよびモンスターの役割を演じ、マスターが人間などのパーティーを管理することになります。ゲームブックのスタイルを取っているので、ひとりでも遊ぶことができます。

リプレイは『ウィズマスターの非存在日記』と題して、マスターがシナリオのアイデアを考えるところから、アイデアをもとにシナリオを書き、そのシナリオで実際にゲームを楽しむところまで、具体的に解説されています。マスターが初めてシナリオを自作するときに参考するといいでしょう。

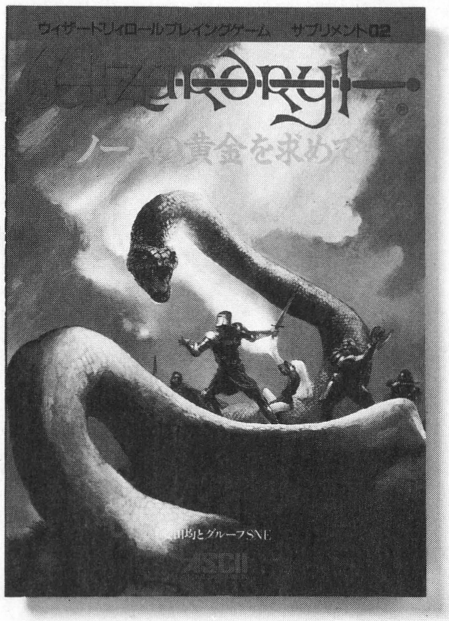
追加ルールでは、20レベルを越えたキャラクターの成長に関するルール（ウィズRPGの基本ルールでは、キャラクターは20レベルまでしか成長できませんでした）、そうした上級キャラクターだけが習得できる強力な魔法（テレポーターを作ったり、アンデッドを作ったり、若返ったりする魔法）などについて解説されています。

この他にも、ドワーフについて解説した『エセルナート種族図鑑』や、矢野徹氏のウィザードリィ小説、鹿野司氏のエッセイなど、ウィザードリィに関する記事が満載で三千円。もし書店で見つけたら、真ウィズしか持っていない人でも買って損はないはずです。ただし、シナリオを真ウィズで使おうと思ったら、データに若干の変更が必要です。また、追加ルールは『引退と子孫』の項目を除いて、真ウィズでは使うことができません。



ノームの黄金を求めて

一九八九年
三千円[税別]



二冊目のシナリオ集です。タイトルとなっているミニ・キャンペーン『ノームの黄金を求めて』、コンピューター版ウィザードリィIII（ファミコンではII）をモチーフとする迷宮シナリオ『リルガミンの遺産』、連載シナリオ『ヒノモト2』、追加ルール、小説などが載っています。

『ノームの黄金を求めて』は、5～6レベルのパーティー向けに作られたキャンペーン・シナリオです。酒場で殴られていたノームの少年マウダを助けたPCたちは、ノームの黄金伝説に導かれて、マウダ少年が英雄への道を歩んでいく手助けをすることになります。うまく任務を達成することができれば、英雄の介添人としてさまざまな報酬を得ることができるでしょう。マウダ王が英雄となる瞬間に居あわせることによって、PCたちは大きな歴史の転換点を目にすることができるのです。『黄金伝説とマウダ王』を参照してください。

『リルガミンの遺産』は、コンピューター版のウィザードリィIIIをかなり忠実に再現した迷宮シナリオです。

善良と邪悪という性格がシナリオに関係してくることを除けば、『狂王の試練場』とほぼ同じような構成になっています。戦闘志向のパーティーは、たっぷりと殺戮を楽しむことができるでしょう。

『ヒノモト2』は、侍と忍者が支配する島国、ヒノモトでの冒険をプレイしながら、ヒノモトの世界設定も知ることができる連載の第二回です。今回、PCたちをめぐってダタ忍軍とビセン忍軍が激しい忍術合戦を繰り広げることになります。設定では、基本忍術（マキビシをまいたり、眠り薬や毒薬を使いこなしたりする）から、五系統の上級忍術（幻術、動物術、火薬術、水術、動術）までのさまざまな忍術のルールが解説されています。

追加ルールには、異種族間の混血によって生まれるキャラクターの作成ルールが詳しく解説されています。両親がどのような種族の血をひいているかによって、それぞれの特性値や身長、体重、皮膚の色、目の色、髪の色などが決まってくるのです。ごく稀に、突然変異によってきわめて特殊な能力を身につけることもあります。

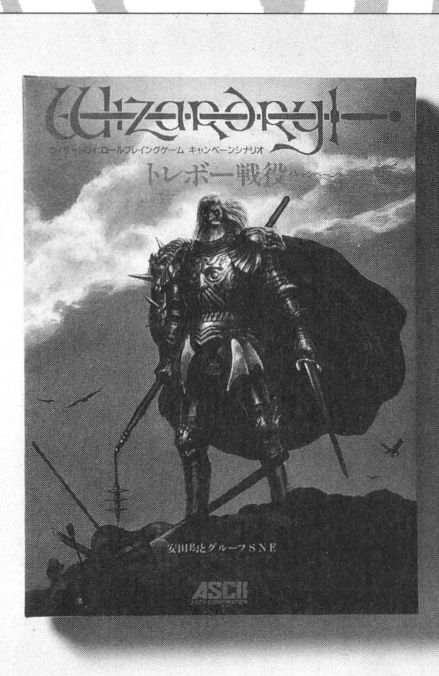
その他、矢野徹氏のウィザードリィ小説ももちろん載っていますし、種族図鑑ではノームが詳しく解説されています。ルールに関するQ&Aもあります。

このシナリオ集には、トレボーなき現在、エセルナートで最大の権力を持つ英雄、マウダの誕生が詳しく述べられています。シナリオとしてプレイするのはもちろん、資料としてもたいへん重要なものなので。もし手に入るものなら、ぜひとも読んでもらいたいのですが……。追加ルールも、忍術などはそのまま真ウィズでも使うことができるはずです。



トレボー戦役（キャンペーン）

一九八九年
五千八百円[税別]



ボックス・セットの大キャンペーンです。エセルナート制覇の野望を抱いた狂王トレボーが、まずラーダ攻略のルートを探ろうとしてPCたちにテレポーターの調査を命令します。しかし、軍事機密を知ったPCを、トレボーが生かしておくはずはありません。無事に任務を達成したPCは、牢屋に放りこまれてしまいます。その日の夜、PCたちは謎めいた貴族の手引により牢から脱獄し、テレポーターを通ってラーダに脱出します。八十年以上にわたってエセルナートを吹き荒れたトレボー戦役のクライマックスが、いよいよ目前に迫っていました。

という重要シナリオで開始されるトレボー戦役キャンペーンは、東部、西部、北部の三分冊になっています。それぞれのシナリオブックには、各地方での中心となるシナリオ一本と、戦役に関連する重要シナリオ二本、いくつかのシナリオ・アイディア、重要都市の解説、重要NPCなどが書かれています。これが三冊あるのですから、うまく使いこなせば、何ヵ月にもわたってトレボー戦役にまつわる冒険をプレイし続けることができるはずです。特に、ラーダ侵攻ではじまる戦役末期は、ガザル＝ボダのリザードマンがルメロリアに侵攻したり、ノーム王マウダが参戦したりと、状況が目まぐるしく変化する激動の二年間です。このキャンペーンを乗りきることができれば、最初は3レベルほどにすぎなかったパーティーが、最後の『決戦！　リルガミン』の頃には10レベルを越えているはずです。

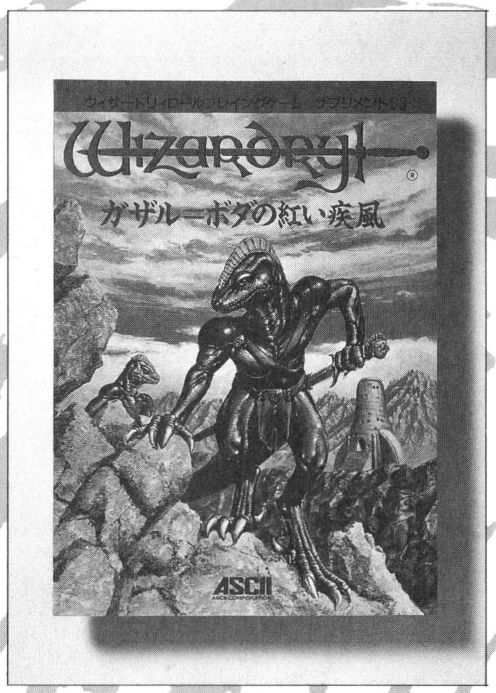
このボックス・セットに入っているのは、シナリオ集だけではありません。マスターとプレイヤーにとって重要なデータが網羅されたマスター・スクリーンや、都市と迷宮の精密な地図が二〇枚以上もついています。また、トレボー

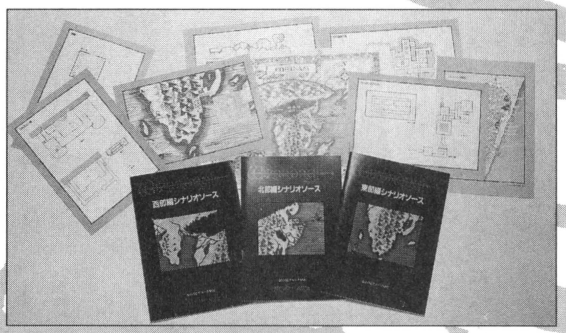
戦役の経過を詳しく解説したガイドも付属しています。

このセットを持っていない人は、できれば手に入れてプレイしてみてください。真ウィズの世界の『現在』は、トレボー戦役が終わった直後です。マスターやプレイヤーが戦役を実際に体験すれば、真ウィズの世界に対する理解がぐっと深まるにちがいありません。なお、マスタースクリーンのデータはウィズRPGのものですから、真ウィズのマスターにはただの衝立にしかなりません。近日発売予定の『真ウィズ／マスタースクリーン』を買ってください。

ガザル＝ボダの紅い疾風

（一九九〇年　三千円［税別］）





三冊目のムックです。トレボー戦役の続篇としてプレイすることができるミニ・キャンペーン『ガザル＝ボダの紅い疾風』、コンピューター版ウィザードリィII（ファミコンではIII）をモチーフとする迷宮シナリオ『ダイヤモンドの騎士』、連載シナリオ『ヒノモト3』、追加ルール、小説などが載っています。

『ガザル＝ボダの紅い疾風』は、マウダ王の介添人であり、トレボー戦役の英雄であるPCたちが、13～15レベルになって行なう冒険を扱っています。PCたちはリルガミン解放政府司令マウダの依頼により、エセルナートに残された最後の脅威、リザードマンとの友好関係を確立するための外交使節の護衛を引き受けます。

外交使節はルメロリア大統領シュールの息がかかった盗賊団『紅い疾風』の襲撃を受けます。シュール大統領は、外交交渉を決裂させて、リザードマンとの全面戦争になることを望んでいるのです。しかし、強力なPCたちの力をもってすれば、盗賊団を撃退するのはそう難しいことではありません。そこで、シュール大統領は第二の計画を実行に移しました。外交団に潜入させた部下に、リザードマンの大教皇を暗殺させるのです。この計画はみごとに成功します。PCは、怒り狂ったリザードマンたちから逃れ、大教皇暗殺の濡れ衣を晴らし、再度の開戦を阻止することができるでしょうか？

『ダイヤモンドの騎士』は、コンピューター版のウィザードリィIIをもとにした迷宮シナリオです。一レベルのパーティーで開始する迷宮シナリオですから、その雰囲気は『狂王の試練場』とかなり似ています。しかし、迷宮の中にはさまざまな仕掛けが張りめぐらされており、戦闘だけでない冒険を堪能することができます。新モンスターや新アイテムも充実していますから、シナリオ作りにもたいへん役に立つでしょう。

『ヒノモト3』は、謎の国ヒノモトを舞台にしたシナリオです。今回は、エセルナートとヒノモトの貿易船の護衛として雇われたPCの冒険というストーリーになっています。PCたちが乗りこんだ商船と海賊船との戦い、海賊のアジトからの脱出、海賊退治、海賊の黒幕の探索などが中心事件です。

追加ルールでは、新しい知的種族として、リザードマンのキャラクター作成に関するルールが細かく説明されています。リザードマンの社会、文化、宗教、歴史などについての解説も細かくなされています。

その他には、カードゲーム『ウィズボール』の楽しみ方、おなじみの矢野徹氏のウィザードリィ小説、種族図鑑（エルフ）といった記事が盛りこまれています。

このシナリオ集では、リザードマンの解説がこと細かになされています。これは真ウィズとも密接なつながりを持っています。新しい知的種族を自作するとき、どのようなデータが必要になるかを知るうえでも、このムックが参考になるでしょう。

ウィズボール

一九八九年　二千五百円［税別］



これは、ウィズRPGのサプリメントとは言えませんが、『トレボー戦役』のシナリオなどとも密接なつながりを持つカード・ゲームです。

ウィザードリィのシステムにもとづくキャラクターやモンスターを使って、野球に似たゲームを行なうのです。もちろん、ウィザードリィの世界ですから、おとなしいスポーツであるはずがありません。投手は鉄球をバッターにぶつけ、バッターは鉄バットを野手に投げつけ、走者はスパイクで野手を蹴り殺すという、過激な格闘戦なのです。

ウィズボールは、ふたり向けでスピーディーに展開するゲームですから、真ウィズのメンバーが揃うまでの息抜きに遊んでみてください。拡張キットを追加すれば、アイテムや魔法も充実し、さらにエキサイティングな試合を楽しむことができるはずです。

ウィズボール・拡張キット

一九九〇年　二千五百円［税別］



帝国

エセルナートの歴史は、帝国の存在と切り放して語ることはできません。帝国は、いまから五千年ほど前に誕生し、一千五百年ほど前に崩壊した人類の大帝国ですが、崩壊した後も、帝国の遺産がさまざまな形で歴史と深くかかわっているのです。

帝国は、エセルナートだけでなく、シャンバラ大陸全土をほぼ完全に支配していました。帝国の絶頂期には、大陸の各地がテレポーターのネットワークで結ばれ、都市の存在はほとんど無意味になっていました。人々は働く必要がなく、さまざまなモンスターを作りだしては、戦わせて娯楽にしていました。科学技術の進歩はとどまるところを知らず、人類の知識と能力はほとんど神の域にまで達したのです。

そんな人類の発展は、人類以外の種族の絶滅や、世界の崩壊を招きかねないと感じた神（の代理人）は、「魔」を送りこんで人々の心を分裂させました。憎しみや怒り、さまざまな欲望の誕生とともに、完璧な調和を保っていた帝国は一瞬にして崩壊してしまったのです。

聖ダン・ダロスの伝説

人類による帝国が成立するよりも昔、ドワーフは高度な科学文明を発達させていました。しかし、科学に溺れたドワーフが「神」への信仰を失うにつれて、異世界から「魔」が侵略を開始しました。「魔」は様々なモンスターの形をとってドワーフの居留地を脅かし、やがて鉄の都ガリオを残してすべての都市が滅び去ってしまったのです。

もちろん、心あるドワーフたちは果敢に「魔」に立ち向かいました。中でもドワーフの正当な王ダン・ダロスは、単身で魔王メリフィックに立ち向かい、ついにこれを倒すことに成功したほどです。しかし、魔王メリフィックは一人ではありませんでした。各地で魔王を見たという報告が相次ぎ、民は再び絶望の淵に陥いりました。

ダン・ダロスも、もはや戦うことができず、ただ祈るしかありませんでした。そして、明日にも総攻撃を受けてガリオが陥ちようかというその夜、ダンは神の啓示を受けました。この地で「魔」を退けることは不可能だ。一族を率いて新世界へ逃れ、他の種族と力を合せて「魔」を追い払え、と。そして神はダンにミスリル銀でできたラウンド・シールドをつかわしたのです。

ダンがその盾を拾うと、盾はガリオを覆うほどに巨大化しました。一族約一万のドワーフは盾の上に乗り、新世界へと飛びたちました。雲の上を飛んで九日目、ついに盾はある峯の頂に到着しました。エセルナートの最高峰、聖ダロス山です。

こうした伝説の真偽のほどは明らかではありません、しかし、エセルナートのドワーフが、コルキア山脈の高地地方から全土に広がっていったことは事実です。いまなおダロス山はドワーフたちの聖地とされ、巡礼のドワーフ僧が後を断ちません。

エセルナートに広がったドワーフたちは、自然との調和に人生を求めるエルフたちとは反対に、科学技術や機械文明を高めていきました。ただし、世の中のあらゆることは科学で証明できると考えた人間とは違って、魔法については「あくまでも神の起こす奇跡だという立場を崩しませんでした。科学技術と魔法の融合にこそ、宇宙の真理があると考えたのです。

もちろん、こうしたドワーフの考え方がエルフと相いれるわけもありません。もし両者のテリトリーが重なっていたら、遠からず激しい戦争が引き起こされていたことでしょう。しかし幸いなことに、エルフは森、ドワーフは山という住み分けがはっきりしていたため、両者はうまくつきあってこれたのです（というより「つきあわずにすんだ」と言った方が正確かもしれません）。

ヒノモトの侵略にはじまる終末戦争の時代には、科学技術を重視する者がヒノモト側に、魔法を重視する者がエルフ側にと、ドワーフはまっぷたつに分裂してしまいました。その傾向はいまなお続いており、山で暮らすドワーフはどちらかと言えばエルフに、平地で暮らすドワーフは人間に親近感を抱いているようです。

ヒノモトと第一次侵略戦争

ヒノモトは、エセルナートから北東に四千キロほどの海上に浮かぶ、大きな島国です。島は南北に細長く、さしわたしは約千五百キロ×八百キロほどで、その住民はほぼ人間しかいません。六十ほどの封建君主が乱立していますが、形式上はミカドおよびショーグンが全土を支配していることになっています。封建君主はそれぞれダイミョーと呼ばれ、配下に強力な軍隊（その指揮官は、ほとんどが侍ばかりです）を持っています。



また、各ダイミョーは情報収集などに従事する忍者軍団も組織しています（実際は、忍者軍団こそがヒノモトの真の支配者であり、裏からダイミョーや侍たちを操っているという噂も否定できません）。

そんなヒノモトが、エセルナートとかかわりを持つようになったのは、いまから九百年ほど前のことです。人間が作りだした強大な旧帝国は、テクノロジーを究極まで究めようとしたがために『魔』に冒され、内部分裂して自壊してしまいました。エセルナートでは抑圧されていたエルフとドワーフが力を取り戻しました。エルフは大森林（現在の大森林は、この時代のものの南半分にすぎません）を中心とする魔法王国を建設し、ドワーフはコルキア山脈から森林以外のあらゆる地方に広がっていきました。

人間たちは、各地で孤立し、どんどん衰退していきました。しかし、シャンバラの東にいた一族は、『魔』との結びつきを積極的に受けいれ、人間からかけはなれた能力を身につけるようになっていきました。彼らはエルフたちの圧力から逃れるためにヒノモトに渡りました。彼らこそ、ヒノモト忍者の源流です。

忍者軍団は、外界から隔離された島で安穏と暮らしていたヒノモト人をたちまち制圧しました。それからしばらくのあいだ、忍者たちはヒノモトの覇権をめぐって、激しい抗争を繰り返しました。もともとヒノモトで暮らしていた住民たちも着実に兵として徴用され、どうしても忍者になれない者の中から侍が誕生しました。

そして、いまから九百年前、ついにダイミョーのひとりがヒノモト統一を成しとげました。初代ショーグン、ウルマ・ホゾナギです。ホゾナギは、すみやかに他のダイミョーたちの目を国外に向けない限り、ショーグンの座を維持することは不可能だと判断しました。そして、はるか南方の肥沃なエセルナートの地を我が物にするという目標を立て、そのための海軍や陸軍を各ダイミョーに組織させたのです。

無数の軍船に乗った忍者軍団は、まずハームの近くに上陸し、平地にいたドワーフたちを蹴ちらしました。このような侵略をまったく予期していなかったドワーフたちは、たちまち平地を奪われ、山地に逃げこまざるをえませんでした。忍者軍団はさらに北部大森林のエルフ王国に攻めこもうとしました。しかし、すみやかに防御の準備を固めたエルフ王国は、魔法による強力な結界を森林に張りめぐらしてヒノモトの侵攻をくいとめ、反撃の準備を開始しました。追いこまれたドワーフも、山中に張りめぐらした大洞窟で忍者を迎え討つ一方、エルフと手を結んで戦力を整えていきました。

侵略開始から十年で、忍者軍団はエセルナートの平地をほぼすべて掌握することに成功していました。しかし、完全に準備を整えたエルフ／ドワーフ軍が反抗を開始すると、わずか一年足らずで完全に撃退されてしまいました。強力な魔法を自在に操るエルフ／ドワーフ軍に対して、忍者軍団は自慢の刃が届く距離まで近づくことさえできなかったのです。

こうして、ヒノモトによる第一次侵略戦争は終わりを告げました。しかし、衰退しつつあった人間たちはヒノモトの残党と混じりあい、平地を中心にわずかずつ勢力を取り戻しはじめました。エセルナートに存在する侍や忍者も、もとをたどればこのヒノモトから流れてきた職業なのです。

長い平和な時代は終わりを迎え、世界の破滅の日が近づきつつありました。

第二次侵略戦争と終末魔剣

第一次侵略戦争で惨敗を喫したヒノモトは、壊滅した忍者軍団を再編成する一方、帝国の失われたテクノロジーの研究、侍を中心とする魔法軍団の編制などを進めていきました。また、第一次侵略の際にエセルナート在住の多くの人間がヒノモトのスパイとして養成されており、エルフやドワーフ王国の情報はヒノモトに筒抜けになっていました。そして、帝国の遺跡で発見されたさまざまなアイテムを送りこむことによって、わずかずつドワーフの精神を『魔』に染めるという作戦も実行に移されました。

第一次侵略から二百年後、ヒノモトの七代ショーグン、ニガワ・ホゾナギはすべての準備が整ったと確信を抱きました。そして、無数の忍者・侍軍団がエセルナート侵攻を開始したのです。

第一次侵略を撃退して以来、エルフ魔法王国は絶えずヒノモトの動向に注意を払ってきました。侵攻が近いと気づいたエルフ王国は、重要拠点に結界を張る一方、上陸予想地点に魔法軍団を配置しました。魔法軍団の前面には、ドワーフの戦闘部隊も置かれました。

ところが、エルフ側の予想をまったく裏切って、ヒノモト軍は旧帝国の遺物の力を活用し、海岸線ではなくエルフ軍の背後にテレポートしたのです。さらには、海岸線を固めていたドワーフ軍の大半が、いきなりエルフを裏切って魔法軍団を攻撃しはじめました。はさみうちにされた魔法軍団は一瞬で壊滅し、エルフ王国は軍の主力を失ってしまったのです。しかも、エルフ軍が張った結界は侍軍団とドワーフの魔法で易々と突破され、エルフの拠点は次々と陥落していきました。

嵐のような電撃戦をかろうじて生き延びたエルフたちは、『魔』に冒されなかったわずかなドワーフとともに、大森林やコルキア山脈奥地で細々と抵抗を続けました。しかし、圧倒的な戦力を誇るヒノモト軍に決定的なダメージを与えることができないまま、エルフの戦力は着実に減少していきました。数少ないドワーフも、長い戦いに疲れ、だんだんヒノモト側に寝返っていきました。

このままでは『魔』に制圧されてしまうと悟ったエルフの大神官スリザーナ・クシュミは、旧帝国の遺跡で発見された究極兵器『終末魔剣』の使用を決意しました。何十年もの年月をかけて魔剣の封印が解かれ、クレボーン島の神殿に運ばれました。クレボーン島に集まった数千人の司教たちが魔力を結集したとき、魔剣は実体化し、エセルナートを切り裂いたのです。スリザーナの予想をはるかに越える魔剣の威力により、大森林の北半分、いまでは『魔土』と呼ばれている幅三百キロの範囲が一瞬に蒸発し、あらゆる生命が消滅しました。地上のあらゆるものを吹きとばす嵐が百日以上続き、洞窟に潜んでいたほんのわずかな人々を除いて、エセルナートは無人の野となってしまったのです。

黄金伝説とマウダ王

遠い昔、まだノームがエルフやドワーフを知らなかった時代、そんな時代からノームとトロールは争っていました。両者の争いはいつ果てるともなく続き、どちらが有利になることもありませんでした。

ところがある時、トロールが『魔』と契約を結び、切っても死なない体に生まれ変ったのです。たちまちノームの一族は苦境に立たされ、絶滅の危機にさらされました。

ノームの英雄、ダウム＝ノルム・タ・ノルムは、誕生の時すでに、神に祝福された奇跡を行なう者として運命づけられていました。生まれたばかりのダウムの頭に、金色に輝くサークレットがはめられていたのです！　成長するにつれて、ダウムは奇跡と思える様々なことを成し遂げていきました。六才にして光と電撃の魔法を意のままに操り、十才で神斧〝ヌグレズ〟をふるって続けざまに7匹のトロールの首をはねました。

しかし、ダウムがいくら倒しても、トロールの勢力は衰えませんでした。それどころか、ノームの一族はすべての責任をダウムに委ね、無気力になり、確実に減少し続けていきました。

一族の者が力を結集しなければ、トロールとの戦いに勝てるはずがありません。そう悟ったダウムは、力を結集するためには自分の存在

がかえって邪魔であることに気づきました。

ダウムは「虹の村」と呼ばれる地を訪れ、神々に最後の祈りを捧げました。自分の命とひきかえに一族を守ってほしいと。そしてダウムは谷底に身を投げました。

英雄ダウムの死体から、大きな虹が現われました。人々が虹のもとに行ってみると、そこにはひとふりの金色に輝く斧――神斧ヌグレズに英雄ダウムの魂が宿ったものと、大きな黄金の塊がありました。ヌグレズを手にした少年は不思議な力を得て第二の英雄となり、その黄金で作った武器を使うと、トロールは傷を回復することができませんでした。人々は少年の指揮のもと力を合せてトロールと戦い、やがて、ノームが住む地方からトロールを一掃しました。

それと同時に、人々が手にした黄金の武器は光を失い、もとの柔らかい金塊に戻りました。人々は、ふたたびノームの一族に危機が訪れたときのために、金塊と神斧ヌグレズをある虹の根元に埋めました。

そして現代、狂王トレボーの圧政のもとで、ノームはたいへんな危機に陥っています。人間からは徹底的な差別を受け、金に困ったノームたちは兵士として戦場を転々としては生命を落としています。さらに、宿敵トロールの数も近年になって着実に増えてきました。

ノームの少年マウダは、いまこそ伝説の黄金を使うべきときだと考えました。そして、さまざまな人々の協力を得ながら、虹を探し求める旅に出たのです。そして、いくつかの虹のもとでの試練を克服したマウダ少年は、ついに神斧ヌグレズを手にし、ノームの救世王の資格を手に入れました。そしてマウダは、英雄の介添人であるPCたちに別れを告げ、ノームの力を結集するための巡礼の旅にふたたび旅だったのです。

トレボー戦役

終末戦争で完全に破壊されたエセルナートにも、わずかに生き残った人々がいました。彼らはエルフだったり、ドワーフだったり、ヒノモトからやってきた人間だったりしましたが、もはや争いを続ける余裕は誰にもありませんでした。百日の嵐ですべての穀物や家畜が命を落とし、北方の魔土は草も生えない不毛の地になったいま、食料を確保して生き残ることがなによりも優先されたのです。

人々は魚を取るために海岸線に集まり、小さな集落を形作っていきました。そうした集落の最大のものが、いまのリルガミンの前身です。

終末戦争が終わって五十ほどが過ぎ、リルガミンの人口が千人を越えたとき、人々は争いのない新しい世界を築く決意とともに、新世界元年の宣言を行ないました。

しかし、農業により食料生産が安定し、村々の人口が着実に増えはじめると、そんな決意はだんだん薄れていきました。平和の誓いが続いたのは、わずかに三百年ほどに過ぎなかったのです。

ウメイラ市（現在のガザル＝ボダ）の地下で帝国の遺跡が発見され、異世界からリザードマンが侵略してきた事件をきっかけとして、エセルナートの町々はふたたび軍備の増強を開始しました。自衛のための軍備とはいえ、それが強大になったとき、使ってみる誘惑に打ち勝つのは困難です。そんな誘惑に負けた最初の人物が、リルガミン国王ロンド一世です。征服王ロンドはリルガミン周辺の町村を次々と武力で制圧し、さらには北方の都市国家にまで支配の手を及ぼそうとしました。そんな戦乱の中、数々の武勲をあげて権力を強めていったのが、トレボー・ビスクファーンです。トレボーは武勲だけでなく謀略にもすぐれており、ついにはリルガミンの十五代国王の座につくことに成功しました。

それからのリルガミンの歴史は、まさに戦乱の歴史と言えます。ゼナ急襲、北部同盟との五百日戦争、国内穏健派の粛正、サリナ島侵略、十二年戦争など、まったく休むことなくトレボーは戦い続けたのです。「魔」との盟約によってさまざまな力を手に入れていたからこそできたことでしょう。

しかし、八十年におよぶトレボー戦役も、ノームの救世主マウダ王の登場とともに、ついに終わりを迎えるときがきました。トルカを攻略した後、ゼナを包囲していたリルガミンの主力部隊が、ノーム軍の奇襲攻撃で壊滅的な打撃を受けたのです。それから約半年のあいだ、北部同盟と手を結んだマウダ王は攻撃の手をまったく弛めず、着実にトレボーを追いつめていきました。そして新世界四八一年の十月、リルガミン市を包囲していた連合軍が城内になだれこみ、ついにトレボーを倒したのです。

そして、真ウィザードリィの時代へと移ってきたわけです。



ズダイツァのモンスターたち

リルガミン市長マウダの依頼を受けて一方通行のテレポーターに飛びこんだ北方探査隊の一行は、そこがエセルナートとはまったく違う不思議な世界であることを、到着するとすぐ思い知らされた。この記録は、動植物記録担当官ナジド・アルサムの日記をもとにして作られた、真実の記録である。

「新世紀484年2月7日

われわれ北方探査隊は、本日の正午、リルガミン北東の地下に設置されたテレポーターを通って、探査の旅を開始した。テレポーターは一方通行であることが確認されており、しかも、ロクトフェイトの呪文が効果を持たないことが予想されている（優秀な僧侶を含む第一次探査隊が、出発から二ヵ月たっても戻ってこないのだ）。生還の可能性はきわめて低い。しかし、誰かがやらねばならないのだ。探査隊の編制は次の通り。

隊長：モホルタ・メイレン（42歳、16レベル司教、エルフ、女）ルメロリア司教ギルドの有力者。沈着冷静な鑑定のスペシャリスト。

副隊長：イザック・トウラン（35歳、13レベル僧侶、ノーム、男）マウダの副官のひとり。確率論の信奉者で、常に確率を計算しながら行動しているらしい。

動植物記録員：ナジド・アルサム（28歳、14レベル魔術師、エルフ、男）わたし。メイレン隊長とは3年前の魔土探索以来のつきあいだ。

交渉担当：リッキー・オズボン（30歳、12レベル司教、人間、女）異種族との交渉の専門家。第三次ガザル＝ボダ外交団のメンバー。デュマスとカツでどんな難局も乗りきれると信じこんでいるようだ。

護衛担当：冒険者6名。マウダ市長が自ら選んだ優秀な戦闘集団らしいが、学術調査に向いているとはとても思えない。問題を起こさなければいいが……。名前などは、これからだんだんと分かってくるだろう。

この十名が、第二次北方探査隊のメンバーだ。大量の食料や薬品、装備を持って、わたしたちはテレポーターに向かった。テレポーターの行き先が、ドロドロに溶けたマグマだったら……。十秒後には命を落としていることになる。そして、その確率はかなり高いのだ。

幸いなことに、テレポーターの出口は、なんの変哲もない小さな洞窟だった。洞窟は自然のものらしく、手が加えられた様子は見受けられない。はたして、トウラン副隊長が唱えたロクトフェイトは、なんの効果もあらわさなかった。しかしデュマビックは効果を発揮し、ここがリルガミンの北北西四千キロの地であることが判明した。

ロミルワ、マポーフィックをかけてみたところ、ロミルワはミルワなみの明るさが得られただけだったし、マポーフィックも通常の半分ほどの効果しかないように感じられる。この世界は、神との結びつきが弱く、それだけ呪文の効果も低いのだろう。だから、ロクトフェイトのような強力な呪文が発動しなかったにちがいない。

とにかく、ロクトフェイトが効かないのは当初の予想どおりだ。エセルナートに戻る方法は、この世界を旅して見つけるしかない。

洞窟から出たわれわれは、いきなり度肝を抜かれる光景を目の当たりにした。巨大な樹木の下を通りがかった牛のような動物を、樹木の上に潜んでいた何者かが攻撃したのだ。奇襲をしかけた動物は、どう見ても樹木の枝一本にしか見えなかった。その枝のような動物

トオフシ 不確定名：動く植物



備考：昆虫

解説：体長が3メートル、10本の足がそれぞれ1メートルほどもある、巨大なカマキリのような昆虫です。動かない限り、木の枝にしか見えません。ふだんは樹上でじっとしており、獲物が下を通りがかると飛びかかります（不意討ち判定＋40）。戦闘中も、近くに木の枝などがあると見わけがつきにくく、攻撃の命中率が下がります（カッコ内のACを使ってください）。トオフシは、その10本の足すべてが、鋭利な針のようになっています。そして、その針を獲物に突き刺して、針先から体液を吸いとるのです。10本の足がすべて突き刺されば、たちまちのうちに干からびて死んでしまうでしょう。

トオフシは、不意討ちに成功すれば、確実に獲物の体に飛びかかることができます。この場合、D10をふって突き刺さった足の数を決めてください。足1本につき、犠牲者は毎ラウンド3点のダメージを受けます。

不意討ちにならなかった場合、トオフシの飛びつきをよけることができるかもしれません。同じように刺さった足の数を決め、その回数だけ敏捷度の5倍チェックを行ないます。成功した回数だけ、刺さった足の数が減少します。

足が1本も刺さらなかったら、トオフシは樹上に上り、ふたたび飛びつこうとします（もちろん、敏捷度チェックでかわすことができます）。

足が刺さった犠牲者は、武器でトオフシを攻撃することができます。ただし、刺さった足一本につき、命中率は10%ずつ減少します。他のキャラクターが攻撃する場合、トオフシだけを狙うのは不可能です（トオフシの細長い体が、犠牲者の体にぴったりと密着するので）。ふつうに攻撃することができるのですが、トオフシに与えたダメージの半分が、犠牲者にも与えられてしまいます。範囲呪文をトオフシにだけかけるのは不可能です。

レベル	12
AC	−3(−7)
HP	10D6＋50
敏捷度	3D6＋4
攻撃回数	特殊
ダメージ	特殊
クリティカル率	—
移動力	5
呪文	なし
回避値	18
生命力	15
士気	60
経験点	600
特殊能力	なし
ディスペル値	—

ユニコーン・ホーネット 不確定名：昆虫



備考：昆虫、ブレスは1×3

解説：体長2メートル以上の巨大な毒蜂です。毒液をブレスしてくるだけでなく、頭にはえている巨大な針をつかって、突撃攻撃をしかけてきます。その毒には獲物を麻痺させる力があります。この毒蜂が集団でいるのを見かけたら、絶対に手を出してはなりません。おそらく、すぐ近くに巣があるのです。ふだんはおとなしいこの蜂を怒らせて、無事にすむわけがないのです。かつて、ユニコーン・ホーネットの巣をうっかり燃やしてしまったレプラカーン1個大隊が全滅したという報告もなされています。

レベル	14
AC	−2
HP	5D10＋10
敏捷度	3D6＋2
攻撃回数	2
ダメージ	1D10＋3
クリティカル率	9
移動力	飛行4
呪文	なし
回避値	17
生命力	16
士気	90
経験点	700
特殊能力	ブレス3回、突撃攻撃、麻痺
ディスペル値	—

UNICORN HORNET

が、小枝のような十本の手足で樹木を這いおり、鋭くとがった手足を牛（？）に突き刺したのだ。牛はしばらくもがいていたが、すぐにおとなしくなり、やがて地面に倒れてしまった。

トオフシの登場
（データは右ページを参照）

われわれは、その奇妙な動物（植物？　昆虫？）に気をつけながら、慎重にこの異境に足を踏みだした。空気はエセルナートよりいくらか冷たいが、それほどの大差はない。

足もとの地面は、ふわふわした苔のような植物でびっしりとおおいつくされている。ルメロリアのドラゴンツリーと大差なく育っている樹木からしても、この地方は植物にとってかなり条件のよい気候なのだろう。

と、先頭を歩いていた護衛の戦士が立ちどまり、腰の剣を抜いた。他の護衛たちもそれに倣う。戦士の視線をたどると、その先に巨大な——とても巨大な蜂がいるのが見えた。エセルナートのホーネット・スウォームもかなり大きな蜂だが、その比ではない。ドラゴンパピーほどの大きさがある蜂を思ってもらえればいいだろう。しかも、その蜂の頭にはいかにも剣呑そうな巨大な針が突き出ている。

ユニコーン・ホーネットの登場
（データは右ページ参照）

われわれが動きを止めてじっとしていると、このユニコーンのような巨大な蜂は、やがて飛びさっていった。基本的に肉食ではないのだろう。捕まえてみたい気持ちはもちろんあるのだが、わたしが持っている捕虫網では、頭さえも入りきらないだろう。しかも、あの口の構造からして、酸のようなものを吐きつけてくる可能性もある。この地方にいるのは、積極的にどうこうしようという気にとてもならない生物ばかりだ。

さらにしばらく歩いていると、やがて森が終わり、広大な草原が目の前に広がった。一面に、背の丈がメートルほどある、小麦のような植物が茂っている。これが自然のものであるとすると、なんという豊かな土地だろうか！　エセルナートでは、何十人もの人間が力をあわせて耕しても、これほどの収穫は見こめないだろう。しかし、本当に自然のものなのだろうか？　整然としたエセルナートの畑を見慣れている目からすると、いかにも自然のもののように見えるのだが、速断は避けよう。なにせ、ここはエセルナートではないのだ。

そのとき、前方の小麦畑（？）の中から、もうもうと黒い蒸気が立ち上るのが見えた。その黒煙は、シューシューという音をたてながらこちらに近づいてくる。よく見ると、人間のような小さな生き物が、大きな亀のような動物に追いかけられているではないか。逃げている生物は、衣類を身につけている。知的種族だ！　ここは、あの生物を救出して、情報収集を行なうのが最善だろう。メイレン隊長も同じ結論に達したらしく、護衛たちに亀のような動物を攻撃するよう命令を発した。護衛たちは武器を構え、慎重に謎の動物に近づいていった。

ガデュアルの登場
（データは左上を参照）

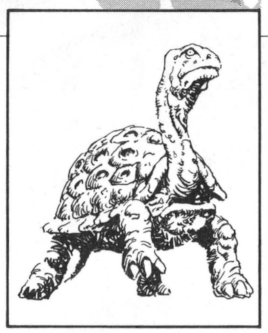
護衛たちはかなり苦戦したが、最後は僧侶がはなったバディアルマが亀にとどめを刺した。さきほどまで亀に追いかけられていた人間型生物は、興味深い面持ちでわれわれを見つめている。交渉担当のオズボンは、まず共通語、ついで古代語、エルフ語で話しかけてみたが、無駄を悟ってデュマスの呪文を唱えた。

こうして、われわれは北方の民との接触に成功したのだ。だが、彼らと友好的な関係が結べる保証はどこにもない。第一次探査隊がどうなったかも気になるところだ。しかし、そうした心配は先にとっておこう。とりあえずは、この新しい隣人、レプラカーンと意志が疎通できたことを素直に喜ぼうではないか。

レプラカーン登場
（データは右下参照）

ガデュアル

不確定名：奇妙な動物



備考：防御６点

解説：直径３メートルの巨大な亀です。甲羅のいたるところに小さな穴があいており、そこから猛毒の煙を噴きだします。ガデュアルから２マス以内にいるキャラクターは、毎ラウンド生命力の３倍チェックを行なってください。失敗すると、体の動きがすこし鈍くなります。移動力が１減少し、攻撃の命中率が10%悪くなり、ＡＣが２だけ大きくなってしまいます。これはどんどん累積していきます。もし移動力がゼロになったら、そのキャラクターはまったく行動ができなくなります。

ガデュアルは移動のスピードはあるのですが、身のこなしがあまり早くありません。このため、移動の際は一直線にしか移動できません。固い甲羅はすばらしい防御効果を持っており、打撃のダメージを６点ずつ止めるだけでなく、炎や冷気などの呪文も６点減少させます（バディオス系は除く）。

レベル	17
ＡＣ	9
ＨＰ	10D10+100
敏捷度	3D6
攻撃回数	3
ダメージ	3D10
クリティカル率	1
移動力	3
呪文	なし
回避値	15
生命力	17
士気	70
経験点	800
特殊能力	毒煙幕
ディスペル値	—

GADIUAL

レプラカーン

不確定名：人間型生物



備考：レプラカーン語を話す

解説：エセルナートの世界には非常に数少ない種族で、職業は魔法使いにしかなることができません。魔法は人間の魔法使いと同様の呪文が使えます。ＰＣとして使用するときには、種族の基準特性値を４、10、６、９、12、９とします。ただしヒットポイントは魔法使いであっても、１レベルの時に１Ｄ６＋生命力のボーナス、以後はレベルごとに１Ｄ６ずつ上昇します。上昇ボーナスは体力が−10%、知恵と敏捷度に５%ずつです。魔術師でありながら、武器や防具は盗族の使えるものまで使用することができます。

レベル	不定
ＡＣ	防具
ＨＰ	レベルあたり１Ｄ６
敏捷度	２Ｄ６＋６
攻撃回数	1
ダメージ	武器
クリティカル率	1
移動力	2
呪文	魔術師系
回避値	１Ｄ６＋12
生命力	１Ｄ６＋12
士気	60
経験点	30／レベル
特殊能力	なし
ディスペル値	—

LEPRECHAUN

詰めウィズ

このコーナーは、読者のみなさんの戦術能力を開発し、愛すべきPCたちの戦闘能力を高めるための実戦講座です。ウィズRPGでは戦闘結果にサイコロというランダムな要素がからんできますから、どういった戦闘行動が『最善』であるかは、はっきりひとつに決めることはできません。しかし、そんな中で『より賢明な』戦術を追い求める姿勢こそが、PCの命を救ってくれるはずです。では、問題です。

金――戦士"金一"

レベル	AC	HP	敏捷	生命	クリ	移動	攻撃	回避	技能
4	1(4)	23	13	13	7	3	(1D8+2)×2(ロングソード)(1D10+1)×1(クロスボウ)	10	移動力、打撃防御1

備考 金さんは最初はロングソードとラージシールドを構えています。クロスボウに持ち替えると、ACは4になります。打撃の場合、命中修正+10%があります。

銀――侍"銀二"

レベル	AC	HP	敏捷	生命	クリ	移動	攻撃	回避	技能	呪文
3	3	25	15	15	6	4	(1D6+4)×2(ショート・スピア)	11	クリティカル2、強打1	魔術師系の1レベル呪文が4回ずつ

備考 打撃の場合、命中修正+10%があります。

香――僧侶"香"

レベル	AC	HP	敏捷	生命	クリ	移動	攻撃	回避	技能	呪文
3	3	16	14	12	1	2	(1D6+1)×1(メイス)	14	魔法強化1、魔法変化1	呪文僧侶系の1レベル呪文が4回、2レベル呪文が3回ずつ

桂――魔術師"桂子"

レベル	AC	HP	敏捷	生命	クリ	移動	攻撃	回避	技能	呪文
4	9	15	13	12	1	3	(1D3)×1(ダガー)	15	魔法強化1、魔法変化1、柔軟2	魔術師系の1レベル呪文が5回、2レベル呪文が4回ずつ

ス：スピリット

HP	敏捷度
33	10

フ：フェアリー

HP	敏捷度
25	13

ド：ドラゴ

HP	敏捷度
10	9

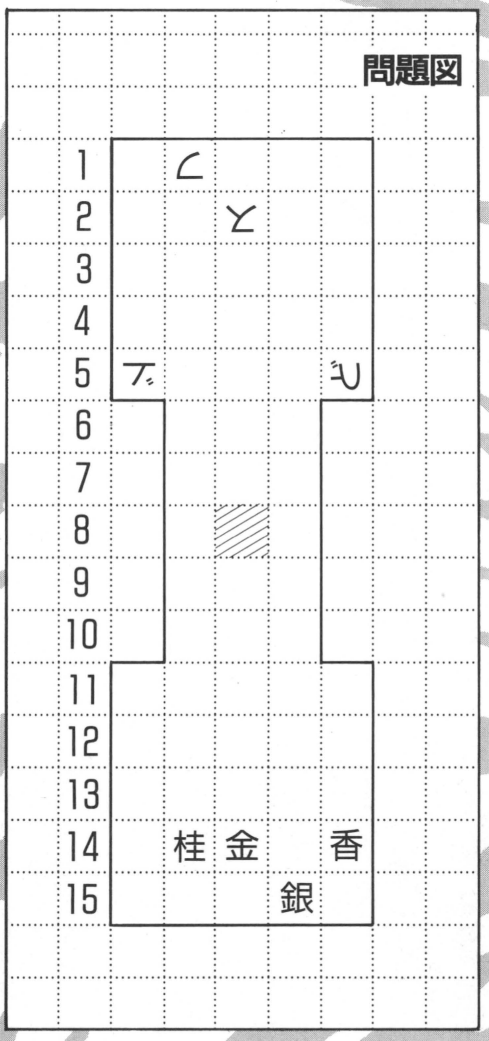
ど：ドラゴンフライ

HP	敏捷度
11	8

出目表

D100	64、82、25、03、52、39、00、13、96、35、64、01、05、19、95、50、33、79、97、42、18、03、99、98
D10	1、2、3、4、5、6、7、8、9、0
D8	1、2、3、4、5、6、7、8
D6	1、2、3、4、5、6、5、4、3、2、1
D3	1、2、3

問題図



●ルール

いまは、戦闘がはじまった瞬間です。不意討ちの判定は行なわれず、どちらの側の不意討ちにもなっていません。戦闘は、真ウィズのルールに厳密に従います。中央の四角いマスは移動やブレスを阻害しますが、射撃や呪文の遮蔽物にはなりません。

サイコロをふる場合、上記の出目表に書かれている順番に、出目が適用されます。いちばん最後までいったら、ふたたび最初の数字に戻って、繰り返してください。

サイコロをふる順番がはっきりしない場合、上に書かれているキャラクターの行動から順番に解決していってください。たとえば、範囲呪文をレジストする場合、金一のセービング➡金一の回避➡金一のダメージ➡銀二のセービング➡……という順番になります。複数攻撃の途中でファンブルが生じたら、ただちにファンブル表を参照し、結果を適用して、次の攻撃を行なうことになります。

●PCの特殊能力

PC(金、銀、香、桂)の側は、1回だけ技能ポイントを使うことができます。このゲームでは、技能ポイントはサイコロの出目の調節にしか使えません。出目3回ぶんの中から、好きなものを選んでください。あるいは、出目2回ぶんのうち、好きな方を選んでください。どちらにするかによって、その後の出目の順番がずれてくるので、この選択は重要です。

●勝敗

あなたは、PC側を勝たせるように最善の手段をつくしてください。モンスター側は、PCをひとりでも殺すように最善の手段をつくします。

モンスター側が全滅した時点で、生きているPCの人数が多ければ多いほど、あなたの戦術が優秀だったことになります。生き残りの人数が同じなら、PCが受けたダメージのトータルが少ない方が優秀です。

●応募

各ターンの全キャラクターの行動をすべて順番に書いて送ってください。移動先のマス番号、最終的な向き、行動などが必要です。モンスターの行動が本当に賢明なものであったかどうかを佐脇が検討して、最優秀戦術賞、奇策賞などを発表します。

解答例

1ラウンド

桂:敏捷度15で先行(注:「柔軟で敏捷度を15にして、銀とD10をふり、銀が1、桂が2だったので桂が先に行動する」という意味)、移動なし、北向き、強化してゴルツ

銀:E13、北向き、防御姿勢(対呪文)

……

狂王の遺産

高山 浩

対象レベル

このシナリオは真ウィザードリィRPG用のもので、7レベル程度の6人パーティーで遊ぶことを前提に作られています。

真ウィズではめずらしく、このシナリオには迷宮がありません。ストーリーといくつかの変った戦闘を楽しむためのものなのです。戦闘では『真ウィズ／マスター・スクリーン』に付属する予定の戦闘マップを使用すると、遊びやすいようになっています。

背景

トレボー戦役が終結し、エセルナートに平和な日々が戻った。人々はマウダ市長のもと、荒廃した国土の復興に勤しんでいた。だが、大戦の傷跡は深く、特に人々の心に残った傷は、もう数十年も経たなければ癒されることはないだろう。

戦役による傷跡が残ったのは地上だけではなかった。エセルナートをふくむ世界・カラド＝ツアを管理する人工知性にも、重大な欠陥が生じていたのだ。かつて人工知性が送りこんだ「魔」以上の脅威がエセルナートを、いやカラド＝ツア全土を覆わんとしていた……。

導入

トレボー戦役が終結してからというもの、リルガミン市での冒険者たちの生活は退屈そのものです。なにしろ、今まではモンスターやトレボーの兵隊たちと文字どおり命のやり取りをしていたのに、今では酒場で飲んだくれているほか しようがないからです。

そんなPCたちの前に、仕立のよい服を着た中年の男があらわれます。男はまっすぐ近づいてくると、きらびやかに光る指輪をはめた指をならして、店の者に何杯もの酒を持ってこさせます。

「これは私のおごりだ。遠慮なく飲んでくれたまえ」

「あんた、えらく景気がよさそうじゃないか？」

「まあね。武器なんかを扱ってると、先の大戦ではいい商売になったからな」

「ふ～ん、あんた商人だったのか。それで、俺たち冒険者に何か用でもあるのか。いまのところ、武器や鎧には用がないようだが」

「時代はすでに動きだしてるんだよ。といっても君たちにお願いしたい仕事は、大戦の後片付けのようなものなんだが……」

「仕事か……。そりゃありがたい。今は仕事を選んでる余裕はないからな。なにしろ、ここの払いをどうしようか悩んでいたぐらいだ」

「なら話は早い。私の店まで来てくれ。詳しい話をしよう」

そう言うと、彼は酒代をすべて払い（溜まっていたツケの分もです）、冒険者たちを自分の店へと案内します。

トレボーの遺産

男は冒険者たちを、なんとボルタック商店へと案内します。冒険者たちが驚いていると、男はさらに驚愕するような事をあっさりと言います。

「君たちの仕事は、あのトレボー王の遺産を運ぶことだ」

「そ、そんな簡単におっしゃいますけど、トレボー王といえば、何十年にもわったってリルガミンを支配していた人物で、その遺産となれば、一介の冒険者の手に余るんじゃないですか」

すると男はニヤリと笑ってこう言います。

「確かにトレボー王の宝物は莫大だったが、その大半はマウダ市長どのが接収してしまった。まあ、権力というものはそういったものだ。だがな、我々はトレボー王が一番厳重に隠してあった宝物を手に入れることに成功したのだよ」

「でも、その宝を運べというのはよく判りませんが。マウダ市長に知られるとやばいんじゃないですか？」

「まあ、しばらく黙って聞きたまえ。トレボー王の遺産というのはこれなんだ」

そう言うと男は、机の後に置いてあった大きな宝箱の中から、一辺が30センチほどの小さな黒い立方体を取りだします。

ここでマスターは、各キャラクターに注意力の1倍チェックをさせます。成功したキャラクターは、宝箱の中に、同じような黒い立方体がいくつも入っているのに気づきます。

「何ですか、それは？」

そう訪ねると、男は顔をしかめます。

「それが解っていれば、苦労はしないんだよ。つまり、君たちの仕事は、この黒い箱（ブラック・ボックス）をゼナの支店にいる腕利き鑑定師ドルマンに届けてもらうことなんだ」

「簡単に言いますが、かなり大変な仕事じゃないんですか。マウダ市長の追手が追ってきたりして」

「くだらない酒落はいい。この件についてマウダ市長は何も御存知ないはずだ。宝物の存在を知らないのだから、追手がかかるはずはない。だが、強力な魔法の品物のようなので、何者かが狙ってくる可能性は十分にある」

ここで、報酬の交渉に入ります。ボルタックの男が提示する報酬は金貨5000枚と、スクロール3本とポーション2本です。スクロールの内容は、ソコルディ、バコルツ、ラレフィックで、ポーションはマディとマディスです。

お金以外は、引き受けた時点で渡してもらい、仕事の途中で使う



事もできます。
お金に関しては7000枚まで上げてくれますが、アイテムはこれ以上もらうことはできません。

冒険者たちには、いくつか質問があるでしょうから、次に代表的なものと、その答えをしめしておきます。

Q：どうして、リルガミンで鑑定をおこなわないのか？
A：もちろん試みた。だが、魔力が強すぎるのか、ここの司教の力ではわからなかったのだ。だからこそ、ボルタック商店でもっとも鑑定を得意とする男に頼むわけだ。

冒険者に司教がいる場合、やはり鑑定を試みることができます。この時、成功しても非常に強力な魔力を感じるだけで、ブラック・ボックス自体の効果はわかりません。鑑定に失敗してしまうと、魔力に耐え切れず、1D6時間の間、意識を失ってしまいます。

Q：どうして、ドルマンをリルガミンまで呼ばないのか？
A：彼は変り者で、ここ10年ほどゼナの街を離れたことがない。理由は本人に聞いてくれ。

Q：テレポート関係で運ぶことはできないのか？
A：試みたが、箱だけ残ってしまった。

Q：後ろの宝箱の中に、まだ同じような箱が見えるのだが、それは何か。
A：答えられない。

後ろの宝箱の中には確かに冒険者たちが受け取ったのと同じように見える黒い箱がいくつかあります。これは、ボルタックが用意した偽物で、万が一何者かが狙ってきた場合のための囮です。それらは、レベルが低い他の冒険者たちに、安い報酬で各地に運ばせます。ボルタック商店は慎重なのです。

Q：なぜ信用がおける店の者におこなわせないのか？
A：昔から冒険者と協力するのがボルタックの方針だ。それに、高レベルのメンバーは、マウダ市長に徴用されてしまっている。

Q：ブラック・ボックスは何者かに狙われているのか？
A：そういう兆候は、いまのところない。

質問が終われば、ゼナまでの地図を渡され、送りだされます。
「道中、お気をつけて。残りの報酬についてはドルマンから貰うといい。連絡はしておくから」

戦闘1

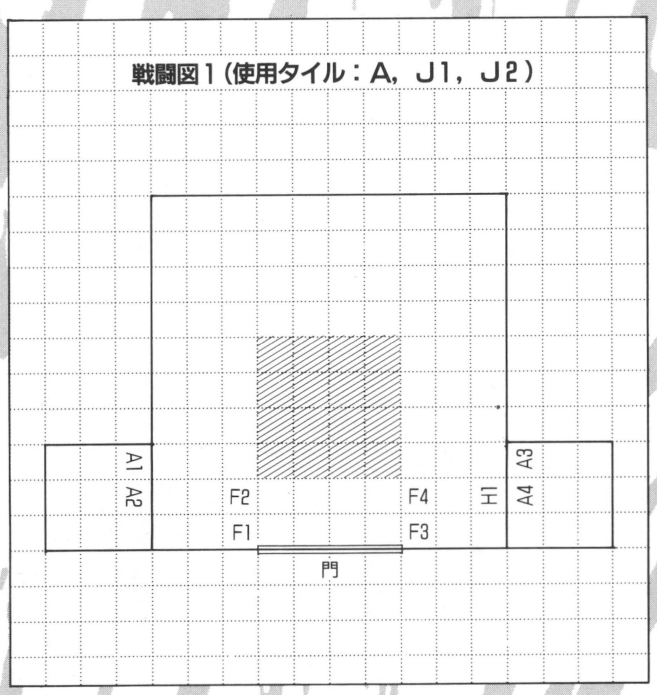
冒険者たちはボルタック商店を出て、リルガミン市から旅立つことにします。もちろん、旅の支度をする時間はあるので、馬や馬車などを用意することもできます。
街を出るときに何度も通った門にやってくると、すでに顔なじみになった衛兵たちが挨拶します。

「やあ、やっと仕事にありついたようだな」
「おかげさんで。でも、どうもさん臭くてね」

「民間の仕事なんてそんなもんだろ。その代わり、おれたち宮仕えより、いい稼ぎになるじゃないか」
「運がよけりゃね。この仕事に失敗すりゃ、新しくできた『試練場』とやらに挑戦してみることにするよ」

などと雑談し、いよいよ門をくぐります。数歩進んでふと振り向くと、いままで話していた衛兵たちが形相を変えて襲ってきます。いったいどうしたんだ、と尋ねている余裕はありません。彼らは、すでに剣を振りおろそうとしているのです。

戦闘図1（使用タイル：A，J1，J2）



▨：PCの配置範囲
F1～F4：戦士
A1～A4：弓兵
H：騎馬兵

PCは指定範囲内に配置します。しかし、不意討ちを予想していたわけではないので、旅の道中に普通にとっている隊形に従ってください（ふつう、兵士たちに背中を向けているでしょう）。もし馬車を利用していれば、1×2マスのサイズの遮蔽物になります（その背後に隠れていれば、射撃は受けずにすみます）。

F1

レベル	7
AC	−2
HP	41
敏捷	9
生命	13
クリ	9
移動	2
攻撃	(1D8+7)×3（ロングソード）
回避	10
技能	バーサーク、スペルセービング20%

F2

レベル	7
AC	−3
HP	42
敏捷	13
生命	13
クリ	9
移動	2
攻撃	(1D8+7)×3（ロングソード）
回避	10
技能	打撃防御2、柔軟

F3

レベル	7
AC	−3
HP	38
敏捷	10
生命	13
クリ	9
移動	2
攻撃	(1D8+7)×3 3回
回避	10
技能	柔軟、格闘

F4

レベル	8
AC	0
HP	46
敏捷	11
生命	13
クリ	9
移動	2
攻撃	(1D10+9)×3（ハルバード）
回避	10
技能	打撃防御、柔軟

弓兵（盗賊）たちは、門の胸壁の上からアーバレストを撃ってきます。攻撃するためには、魔法や飛び道具を使うか、ハシゴがかけてあるマスに行って1ラウンドかけて登るかしなければなりません。PCが胸壁に登ってこようとしたら、弓兵のひとりがショート・スピア（1D6+5）に持ち替えて、上から攻撃（命中率+5%）します。

A1

レベル	8
AC	3
HP	38
敏捷	14
生命	9
クリ	7
移動	5
攻撃	2D8+2
回避	10
技能	針穴、慎重

A2

レベル	8
AC	3
HP	35
敏捷	12
生命	9
クリ	6
移動	5
攻撃	2D8+1
回避	10
技能	打撃防御

A3

レベル	8
AC	3
HP	37
敏捷	11
生命	9
クリ	7
移動	5
攻撃	2D8+2
回避	10
技能	針穴、柔軟

A4

レベル	10
AC	3
HP	48
敏捷	15
生命	10
クリ	8
移動	5
攻撃	2D8+2
回避	11
技能	針穴、スペルセービング10%

H

レベル	7
AC	−1
HP	41
敏捷	6
生命	13
クリ	9
移動	4
攻撃	(1D10+8)×3（ハルバード）
回避	10
技能	打撃防御、柔軟

騎馬兵は軍馬に乗り、ハルバードを持っています。戦闘になると、もちろん突撃攻撃をしてきます。

馬から落とすためには、隣接した時に格闘を挑んで成功するか、魔法で眠らすなど、一時的に行動不能にしなければなりません。いったん落馬すると、移動力は2で、他の戦士たちと同様に攻撃してきます。

衛兵たちは倒されるまで戦い続けます。彼らはなぜ、急にPCたちを襲ってきたのでしょう。その事はいずれ明らかになるでしょう。ここでは、衛兵たちの死体を調べたキャラクターは注意力の1倍チェックをおこない、成功すれば、衛兵たちの首筋にまるで吸血鬼が血を吸った跡のような傷が残っていることに気づきます。

騒ぎを聞きつけて、城から兵隊たちが大勢やってきます。しかし、やはり駆けつけてきたボルタック商店の男が、ここはなんとか収めるから、君たちは急いで出発するようにと命じます。あとはボルタック商店の影響力に期待したほうがいいでしょう。

リルガミンからゼナへの道中は、ランダム・エンカウンターを発生させてもかまいませんし、なにごともなく到着してもかまいません（プレイヤーが戦闘好きなら、1回ぐらい戦闘をさせればいいでしょう）。

ゼナ市

ゼナはヴォスク川のデルタ地帯にある古くから金属加工業で栄えた街です。そういった関係でボルタック商店も支店を出していて、金属製の商品を多く扱っています。

ゼナ市に到着すれば、ボルタック商店ゼナ支店の場所はすぐにわかります。店の者に話は通っているので、用件を言えば奥の部屋へと案内してもらえます。いくつかの椅子が置いてあるだけの殺風景な部屋で待っていると、奥の扉が開いて、杖をついた老人が入ってきます。老人の顔色は悪く、杖がなければ今にも倒れそうです。ふと気がつくと、老人の後には影のように若い男が付き従っています。男は顔色もよく、生気に満ちあふれていますが、PCたちは無視して楽しそうに老人の背中だけを見つめています。

「よう来たな。わしがドルマンじゃ。早う箱を見せい」

老人が有無を言わさぬ調子でPCに言います。ブラック・ボックスを渡すと、ドルマンはすぐさま鑑定を始めます。

「こ、これは……」

鑑定を終えたドルマンは、ますます生気を失い、顔色はほとんど土と同じようになってしまいます。

「この世界が神のような存在に支配されていることは想像がつくだろう。その神を創った存在もあるというのが、わしのかねてからの説じゃった」

ドルマンは、ほとんど独り言のようにPCたちに話しだします。その内容はPCたちの想像力をはるかに越えており、とうてい理解できるものではありません。その内容を要約すると、次のようになります。

カラド＝ツアを創った超人類は、世界を管理するために人工知性も創りました。人工知性は長い間、世界を最適に管理し続けましたが、超人類が、この地を訪れなくなってしばらく経つと異常をきたしはじめました。進みすぎた文明を破壊するために『魔』を創ったのも、そのせいかもしれません。

その異常は『バグ』と呼ばれ、さまざまな妨害をおこなってきました。その最大の試みが自己破壊、つまり人工知性そのものの活動を停止させようというものです。

人工知性を創った超人類は、知性の活動を止めるための手段としてブラック・ボックスを残しました。このことを知ったバグは、『魔』を通じてこれを手に入れ、利用しようとしましたが、一人歩きを始めた『魔』によって奪われていたのです。

世界は、神と魔の対立で成り立っているように見えていましたが、実はバグを加えた3者のバランスで成り立っていたのです。

『魔』の力が弱まった今、バグはブラック・ボックスを手に入れようと、ふたたび行動をおこしたのです。

「どういうことなのかよく解りませんが？」

「簡単に言うとだな、この箱には世界の活動を停止させる力が秘められているわけじゃ」

「そんな大変な物、どうしたらいいのでしょう。我々のような一介の冒険者に託されてもねぇ」

「もちろん対策はある。エセルナートも北の外れハームの王家には、何でも飲みこんでしまうという袋があるそうだ。ボイドと名付けられたその袋に入れてしまえばバグどもも手に入れることはできんじゃろ」

こうなってしまうと、旅はここで終わりそうにありません。

「まあ、契約外ですけど、世界の危機ですからね。別料金さえいただけりゃ、あんたの護衛ぐらいはしますけど……」

「残念ながら、わしはこの街を離れることができんのじゃ。わしの後にいるこの男は、実は名のあるデーモンでな。街を離れるなら無条件に魂を差し出す契約になっているのでな。若気の至りで、ある知識と交換にそういう契約をしてしまったのじゃよ」

「じゃあ、俺たちに行けっていうの!?」

そんなこんなと揉めていると、店の外で騒ぎがおこります。強盗だ！　門を固めろ！　などと店の者が叫ぶ声や、魔法が爆発する音が、こんな奥の部屋にまで聞えてきます。

「やれやれ、バグどもはかなり急いでいるようじゃの。この杖をやるから、抜け穴から脱出してハームを目指してくれ。わしは、このデーモンと対決してから後を追うから」

ドルマンがそう言うと、後に控えていた男の目がキラリと輝き

ます。
「外の連中を倒したらいいんじゃないのか？」
「無理、無理。バグどもは生物に取りついて支配するらしい。その黒い箱が存在する限り、あらゆる生物に乗り移って追いかけてくるだろう」
ドルマンは隠し扉を開けながら杖の使い方を説明してくれます。この杖は、大地の杖と言い、人工的でない土地の様相を一時的に変えることができる魔法のスタッフです。一ラウンドかけて杖を使えば、指定したマスを中心に3×3のエリアが、1沼地　2砂地　3堅固な大地　4茂み　の中から好きな地形に変えることができます。変化は10ラウンド持続し、それが過ぎるともとの地形に戻ります。
杖は使うたびにD100をふって、91以上が出ると壊れてしまいます。
「紹介状を書いている余裕はないが、その杖を見せれば、わしの使いだとわかるはずじゃ。では頑張れよ」
そう言うと、彼はデーモンと連れ立って奥の部屋へと去っていきます。

戦闘2

抜け穴は一本のトンネルとなって街の外にまで続いています。冒険者たちが抜け穴を出ると、そこはヴォスク川に面した湿地帯です。
街道を目指して泥の中を進んでいくと、運悪くモンスターと遭遇してしまいます。





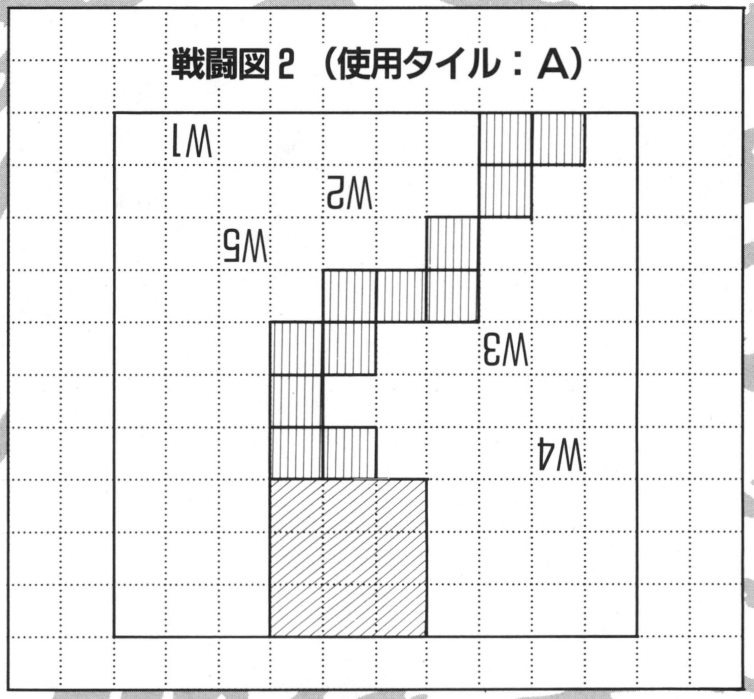
レベル	10
AC	0
HP	5D10+40
敏捷度	2D6
攻撃回数	2回
ダメージ	3D6＋4
クリティカル率	5
移動力	泥地で4、その他は1
呪文	なし
回避値	14
生命力	14
士気	80
経験点	300
特殊能力	オーバーラン
ディスペル値	−

スワンプ・ウォーム

不確定名：奇妙な動物

解説：スワンプ・ウォームは沼地に住んでいる体長が3メートルもある生物で、外見は巨大なミミズにも見えます。彼らは沼地に迷いこんだ小動物を食しており、人間なども襲うことがあります。沼地では滑るように移動し、移動力を2以上余らせて接触した場合（つまり、1歩ないし2歩でキャラクターに接触した場合）、犠牲者は敏捷度の5倍チェックをおこない、失敗すると押し潰されてしまいます。そうなったキャラクターは、体力の5倍チェックに成功してウォームの下から這いだすまで、毎ラウンド10点のダメージを自動的に受けてしまいます（オーバーランされたラウンドも）。オーバーランを行なったウォームは、キャラクターを押し潰しながら、同時に、隣接する他のキャラクターを攻撃することができます。

SWAMP WORM



▨：PCの配置範囲
▥：固い泥地
W1〜W5：スワンプ・ウォーム

最初の配置範囲と、固い泥地のマスを歩いていれば、泥地による不利な修正は受けずにすみます（スワンプ・ウォームは、どのマスでも四速で移動できます）。

	W1	W2	W3	W4	W5
HP	69	65	68	75	72
敏捷度	8	10	5	3	11

ハーム

モンスターを撃退した冒険者たちは、街道を旅してようやくハームに到着します。ハームは自然派の開祖ラーダが開いた街ですが、今ではすっかり文明化された街となっています。
杖を通行書がわりに王宮に駆けこんだ冒険者たちは国王シェートラン・アルカフードにお目通りが許されます。
冒険者たちは、厳重な警戒の中、閲見の間に通されます。王家の旗などで飾られた部屋には、ずらりと兵士が並び、国王が座する玉座のそばには宮廷魔術師ガイガと僧侶ホリファスが控えています。
事情を説明した冒険者たちに国王は、うちはゴミ捨て場ではないのだが、いたしかたあるまいと、

ブラック・ボックスを捨てることを承知します。そして、玉座の脇の台に載せられているボイドを指し示します。

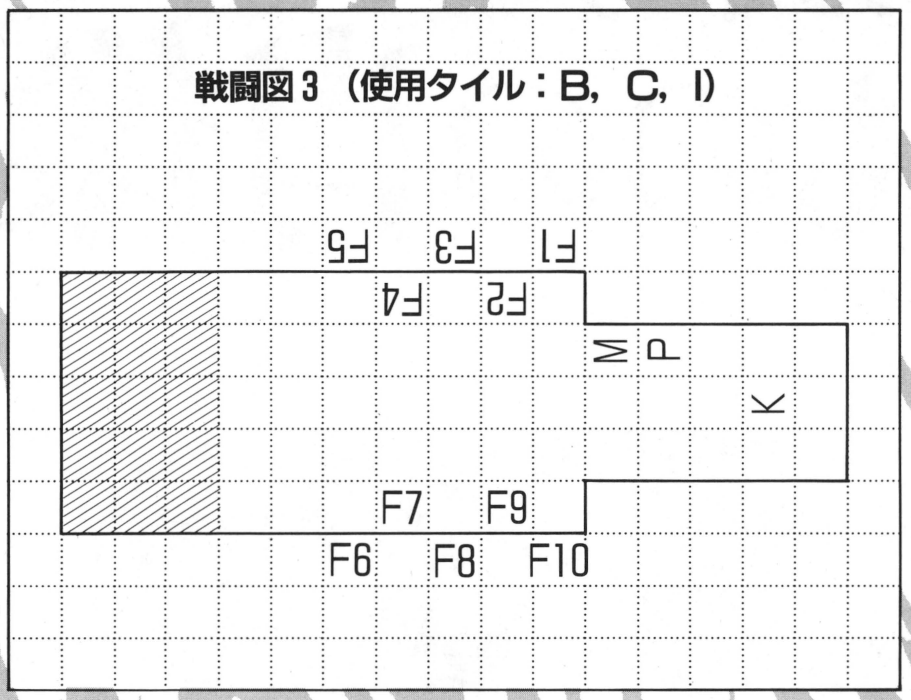
PCのひとりがブラック・ボックスを持って進み出ようとした瞬間、窓を破って数体の小さな飛行生物が飛びこんできます。バグどもが追いついてきたのです。

戦闘3

バグが実体化したこのモンスターは、小さなハエのような姿をしており、彼らだけなら脅威とはなりません。しかし、どんな生物にも取りつくことができ、完全に支配してしまいます。

この場では、窓の近くにいた戦士たち（F1～F5）と、宮廷魔術師のガイガ、さらには僧侶ホリファスまでもが取りつかれてしまいます。彼らはブラック・ボックスを狙ってPCたちに襲いかかります。

▨：PCの配置範囲
F1～F5：乗っ取られた衛兵
F6～F10：正常な衛兵
M：宮廷魔術師ガイガ
P：僧侶ホリファス
K：国王シェ＝トラン・アルカフード（および玉座）



F1～F10のデータ

レベル	7	AC	14
生命	13	クリ	9
移動	2	攻撃	（1D8+7）×3
回避	10	技能	打撃防御

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
HP	30	44	38	47	33	39	41	34	41	37
敏捷度	11	10	14	12	7	11	13	6	8	9

ガルガ（魔術師）

レベル	11
AC	6
HP	55
敏捷	12
生命	9
クリ	4
移動	2
攻撃	1D3+3
回避	14
技能	スペルセービング10%
魔術師呪文	6／5／4／3／2／1

僧侶ホリファス

レベル	11
AC	0
HP	62
敏捷	11
生命	9
クリ	4
移動	2
攻撃	1D6+4
回避	14
技能	魔法変化、魔法強化
僧侶呪文	6／5／4／3／2／1

装備などは共通（武器はロングソード）で、HPと敏捷度以外のデータはまったく同じです。

国王はバグたちのターゲットにはなりませんし、戦いにも参加しません。また、バグたちはブラック・ボックスを持っている者には、範囲にかかるダメージ魔法はかけません。

F1～F5とM、P、それにPCたちは一ラウンド目から行動できますが、その他の者は事態を把握した国王の指示がある二ラウンド目まで動くことができません。三ラウンド目からは、プレイヤーたちが相談して動かしてください。

戦闘は、バグたちが全滅するか、ブラック・ボックスをボイドに投げこむまで続きます。ブラック・ボックスを投げこむには、まず玉座に隣接するマスにいき、次のラウンドの自分の順番に行動します。

エピローグ

バグたちを避けながら玉座までたどり着いたPCがブラック・ボックスをボイドに投げ入れると、バグたちも一瞬動きを止めた。次の瞬間、犠牲者たちの首筋から飛び立ったバグたちは、一斉にボイドの中へと飛びこんでいった。

「なんとかなったようじゃの」

その声にPCたちが振り向くと、扉にドルマンが立っているではないか。彼は、以前とはうってかわって血色がよくなっており、いくぶん若返ったようにも見える。しかし、服の数箇所は、高熱によって焼け焦げた跡がある。

「デーモンを倒して来たんですね」

ドルマンはゆっくりとうなずいた。

「しかし、その袋を鑑定してみんことには安心はできぬ。ちょっと貸してみなさい」

国王の権力など意にかえさない様子で袋をシェ＝トラン・アルカフードから奪い取ると、ドルマンはすぐさま鑑定を始めた。

すると、見る見るうちに彼の顔は蒼ざめ、以前の様子に戻ったようになった。

「どうしたんですか？　なにかまずいことでも？」

「最悪の事態じゃ。この袋は、すべてを消し去るわけではなく、単に転送するだけのものだった……」

「では、ブラック・ボックスはどこに？」

「わからん。しかし、エセルナートの外であることはまちがいない。すぐにマウダ市長に報告しなければ。このままだと、いつ突然世界が停止してしまうか……」

この後、ひそかにマウダ市長がエセルナートの外を探索する部隊を組織したという噂も伝わってくるが、その真偽は定かではない。

経験点

倒したモンスターの経験点の他に、PCはそれぞれ一万点の経験点を得ます。さらに、ブラック・ボックスをすみやかにボイドに投げこみ、ガルガおよびホリファスを殺さずにすませば、二千点（それぞれ千点ずつ）のボーナスを各キャラクターに与えて下さい。



イースⅣ プレストーリー

翼あるものの肖像

作　大場　惑

画　池上明子

協力　日本ファルコム



小高い丘の上にたつ城に、ひとりひっそりと暮らす有翼人エルディール。そんな彼にほのかな恋心を抱く村娘リーザ。この秋に発売が予定されるイースⅣの世界が、一足先に小説となりキミのもとへ！

©日本ファルコム

1　高原の村の娘

――チチチチィ。

森のお調子者、朝啼鳥のチチカコたちが気忙しげにさえずり、高原の村ラパロの人々にいつもと変わらぬ朝の訪れを告げようとしていた。

しかし、戸数五十足らずのラパロの集落にまだ人の目覚めた気配はない。周囲はまだ薄暗く、村人は眠りを貪っているのだ。

いや、一戸だけ煙を立ち昇らせている人家があった。

集落の片隅にひっそりとたたずむ、石造りのひときわ小さな庵。そこには、高原の村ラパロの長老とその孫娘が二人で暮らしていた。

石造りの庵からは、食指をそそるなんともいえない芳しい匂いが漂っていた。それは、村人たちの朝食、パスパがこんがりと焼きあがった匂いだった。

庵の扉が開いて、若い娘が顔をのぞかせ大きな瞳で周囲を見回した。

「あら、おじいさま。お早いお目覚めですね」

柵囲いの前に立っていた老人が、ゆっくりとふりかえった。

「やあ、リーザ。おはよう。歳のせいか朝が早くなってね……」

老人はゆっくりとした動作で孫娘のもとへ歩みよってきた。

「今朝のパスパはとびきり上手に焼けたのよ」

孫娘リーザは、ちょっと自慢げに胸を張ってみせた。おどけた表情にはどこかあどけなさが残っていたが、野歩き用の鞣し革の上着を押し上げているふたつの丸みは、娘が十八歳という年齢にふさわしい成長を遂げていることを証明していた。

「そうか、そうか。いい匂いがしていたからな。散歩を中断して引き返してきてしもうた……」

長老はリーザの前で立ち止まった。戸口に佇むリーザはすっかり外出のいでたちである。膝下まである革靴を履き、背には背高蔓の蔓で編んだ大きな籠を背負っている。長い髪は左右に結いわけ、居眠りの木の赤い実でできた髪飾りでとめてあった。

「おじいさま、食事ごいっしょできなくてごめんなさい。食卓の上に並べてありますから、おひとりでめしあがってください。それから、お昼の分のパスパもかまどの中に残してありますから、もういちど火を通して温めてくださいね」

「こんなに朝早くからどこへ……」

そういって、長老は孫娘の出て行く先をすぐに思い出した。

「そうか、そうだったな。今日は週に一度の城勤めの日であったか。歳のせいか物忘れが多くていかん」

長老は顔中に皺をよせ、屈託のない笑い声をあげた。

「それで、おまえはもう食事はすませたのか？」

「ええ、おじいさま。ちょっとお行儀は悪いかと思ったけれど、パスパの焼けるのを待ってる間にゆうべの残りもので簡単に」

「そうか、そうか。じゃが、そんなにあせって城へ急ぐこともあるまいに……」

「だって、お城についたらやることがいっぱい待ってるんですもの……」

「なに、これから日の出はどんどん早くなり、日の入りはどんどん遅くなる。時間はたっぷりとあるだろうに……」

「ええ、それでも足りないくらい」

「そうか、いつもご苦労だな。ときに城主エルディール様にはおかわりないかね」

「元気でいらっしゃいます」

「それはよいことじゃ。おうおう、長々とひきとめてもなんだな。年寄りの長話しにつきあっているより、一刻も早く城主様にお会いしたかろう」

リーザはぽっと顔を赤らめた。

「そんなこと、そんなこと……」

「ほらほら、早く会いたいと顔にかいてあるぞ」

長老はリーザをからかって、笑い声をあげた。

「おじいさまのいじわる」

リーザは火照った頬に両手を当てて駆け出した。

「気をつけていくんじゃ」

長老は戸口に立ったまま、小さくなっていく孫娘のうしろ姿をいつまでも見送っていた。

「……あの娘に世話を任せてから、もう四年が経ったのか。はやいものじゃ。あのころが十四、ほんの小娘じゃったがな」

孫娘の姿が見えなくなってもなお、老人は物思いにふけっていた。

リーザが村外れに出たころ、ようやく周囲が明るみはじめた。

リーザは来た道を振り返り、誰にも見咎められていないことを確認して、初めて足をとめた。

「だれにもみつからなかったみたい」

祖父から、城へ通っていることを村人に悟られないようにと諭されていた。リーザにはその理由はわからなかったが、祖父のいいつけだけはこの四年間、堅く守りつづけてきた。

別に村人たちに知れてはならないような悪いおこないをしているつもりはリーザには毛頭なかった。けれども、城通いのことは祖父に言われるまでもなく、自ら秘密にしておきたいと思うようになっていた。週に一度、城主エルディールと過ごす時間を誰にも邪魔されたくなかったからだ。

リーザの目の前には、浅い川が流れていた。川幅は丸太の橋が渡せるほどの距離しかない。しかし、川に橋はわたしてない。子供でも歩いて渡れるほどの深さしかないのもその理由だが、川向うへ渡る村人など誰ひとりいないというのが橋がない大きな理由だった。

リーザの村、ラパロの人々は自分たちの村からけっして外へ出ようとしない。高地にあるため気温は低く、土地も痩せていて穀物の成育はあまりよくない。それでも村人たちは、他の土地へ移り住んだり、他の村と交易を交わしたりすることなく、自給自足を守って慎ましやかな日々の暮らしをおくっているのだ。

また、高原の村ラパロを訪れるものもほとんどなかった。ラパロの東と北は険しい山脈が覆い、西には不毛の盆地が、そして川を隔てた南側は誰も住むものはいない聖域と呼ばれる草原地帯が広がっていた。つまりは、地理的条件が周囲の村々からラパロの村を孤立させていたといえる。

しかしながら、川を西方へ下っていくと、その周囲には多くの村が点在してい

著者近況



大場　惑（おおばわく）
三月末に引っ越し。同じ市内ながら十キロほど中心地に近くなる。朝、子供と一緒に起き、お弁当持参で仕事場に通う健康的な毎日。間もなく太田出版から『世にも奇妙な物語』の新刊が発売される予定。



池上明子（いけがみあきこ）
このイラストのために、久しぶりにイースのCDを聴きました。いい曲だなーと聴き惚れていて、気がついたら一日つぶれてしまいました。〝なんばひろゆき〟と〝ばんばひろふみ〟を、ずっと間違えていた私。

ることもリーザは知っていた。そして点在する村と村の間は、樹海と呼ばれる高木の森で覆い尽くされていることも……。

そういったラパロの外の世界の様子をリーザに教えてくれたのは、村の長老である祖父だった。断片的な祖父の話をつなぎあわせてみると、むかし、樹海に覆われた一帯はすべてひとつの王国の領土であったらしいのだ。そして、その王国の統治者が、これからリーザが向う聖域の城には住んでいたはずだった。

しかし、かつて栄えたはずのその王国がなぜ滅び、なぜいまは樹海に埋め尽くされてしまったのかは知らずにいた。その謎については、知ってか知らずか祖父は一切語ろうとしなかった。

ともかく、十四歳になるまで、リーザは村人たち同様、川向うへさえ行ったことがなかったのだ。

リーザは川原まで歩み寄り、澄んだ流れに指先をつけてみた。水はいまにも凍りつきそうなくらいに冷たかった。リーザは片手に冷水をすくって口に運んだ。

喉の渇きを潤すと、元気よく立ち上がった。そして浅瀬を探して革靴の足で川を渡っていった。

聖域は背丈の低い数種類の草で一面を覆われていた。どの草も、村のどこそこで見かけるありふれた雑草なのだが、ただひとつ違っているのは、四季を通してその草々が枯れないことだった。

聖域を歩いていると、春夏秋冬、いまがいったいどの季節なのか、リーザはつい忘れてしまいそうになる。ときおり頬を撫でて通り過ぎる風の温もりも、一年を通じてほとんど変わりがないような気さえするのだ。川ひとつ隔てて、どうしてこうも気候が違うのか、リーザには不思議でならなかった。

この場所ならば、穀物の育ちもきっといいに違いない。なぜ村人たちはこの地に移り住まないのかと訝しむほどだった。

しかし、この地は聖域の名のとおり、村人に畏れられている禁忌の土地なのだ。みだりに立ち入れば、よくないことがそのものの身に降りかかると、いい伝えられていた。けれども、聖域に足を踏み入れて四年このかた、リーザの身に災いが及んだことは一度もなかった。リーザはいいつけを守って、祖父に教わった道筋以外の場所にけっして寄り道しなかったからだ。

そうはいっても、はっきりとした道が草原のなかに印されているわけではない。週に一度娘が行き来する程度では、道ができたりはしないのだ。

けれども、リーザは草原のなかを迷うことなく歩いていた。目印になるのは、小高い丘の上にたつ堅固な城だった。

リーザは城へ向ってほぼ真南に進んでいた。陽が高く昇り、城の尖塔が落とす影が目前に迫ったところでリーザは立ち止まった。城を頂く丘の麓の近くまで来ていたのだ。しかし、リーザはそのまま丘へ向って進みはしなかった。そのまま進んで丘を昇っても、高い城壁に阻まれて城内へ入ることは不可能なのだ。巨大な城門もあるにはあるが、そことて内側から堅く閉ざされていて外部からの侵入を頑なに拒んでいた。

リーザは塔の影の突端のあたりをしばらくうろうろした。そして、いつもの窪みをみつけだした。その窪みへ二、三歩踏みだすと、リーザの体が草の中に徐々に沈んでいった。そして窪みの中心にきたとき、リーザの姿は、急に草むらに飲み込まれるようにしてかき消えてしまったのだ。

長い長い隧道が続いていた。

リーザは、その隧道を松明や蠟燭の明かりなしで、歩いていた。それでも、隧道の中はまったくの暗闇というわけではなかった。剝出しの地肌にびっしりと自生した苔から、淡い光りが発していて、歩くのに不便はなかったのだ。

やがて、秘密の抜け道は昇り勾配になり、石の階段へと連なっていった。階段を昇るにつれ、周囲も剝出しの地肌から石組みの壁と天井に変わっていった。光り苔の明かりはもう得られなかったが、壁や天井の所々に開いた明かり取りの穴から漏れ出る明かりで、足元は充分明るかった。地下を脱し、既に城内のいずこかをさまよい歩いているのだ。

葛折れの階段を昇り詰め、ようやくリーザは目的地へ辿りつくことができた。目の前に、重厚な鉄製の扉があった。

リーザは背負い籠を肩から降ろし、籠のなかを探って古びた鍵を取り出した。服の汚れを叩き落とし、髪の乱れを整え、ふたつみっつ咳き込んで喉の調子を確かめ、リーザは緊張した面持ちで手にした鍵を鍵穴に差し込んだ。

2　孤高の城主

重たい音をたてて鉄の扉が開いた。

「ようこそ、リーザ」

扉の向うに長身の男が立っていた。

「エルディール様、お待たせしました」

リーザは深くこうべを垂れてどぎまぎとあいさつした。

「ちょうど、着くころだろうと思って、午後のお茶を用意していたところだ。さあ、なかへ入りなさい」

男は三十くらいの年齢だろうか、リーザも城主エルディールの正確な年齢をいまだ知らずにいる。ともあれ、外見上は三十歳くらいの物静かな大人の印象がある。髪は肩よりも長く、広い額が知的で聡明な印象を与える。顔色は城の中での生活が長いせいか、白蠟のように白く透き通っている。深い憂いを秘めた両の眼は、じっと見つめていると吸い込まれてしまいそうなほど、澄み渡った藍色をしている。

端正な顔立ちだった。

これほど端正な顔立ちの青年をリーザは他に知らなかった。それは、単に顔の造作がいいという意味ではなく、品格のある顔立ち、理性と慈愛と教養にあふれた人の内面的な輝きが醸し出す、人格そのものの美しさだった。

リーザにとっては、ときに直視するには眩しすぎるくらいに、城主エルディールはこの世のものとは思えないくらいの輝かしい存在だった。

エルディールの存在は、リーザの知り得るどんな男たちとも比較のしようがないくらいに崇高なものだった。知性の面においては、わずかに敬愛する祖父が、いくらかエルディールに近い存在といえなくはないかもしれない。しかし、城主エルディールは根本的にどこか人間とかけ離れた存在としか思えなかった。

人間の男がもつ愚劣な側面、粗暴さ、残虐さ、下品さ、傲慢さ、欲深さ、鈍さ、他人への思いやりのなさ。そういったもろもろの要素がエルディールの言動には微塵も感じられないのだ。

そもそも、エルディールを凡庸な人間たちと比較すること自体が誤りなのかもしれない。エルディールは、人間とは微妙に異なった種族、神が創造されたもうひとつの——あるいは本来、地上のすべての生きものの上に君臨すべきものとして精密に設計された——理性ある最高の生きものなのだった。

エルディールの一族を人間たちと峻別できる、顕著な外見的特徴がひとつだけあった。それは、誰の目にも普通の人間ではないとひとめではっきりわかるほど、大きなちがいだった。



エルディールの背中には、水鳥のような白い大きな翼が生えていたのだ。

十四歳の春、祖父に手を引かれてこの城を訪れ、エルディールに初めて会ったリーザも、やはりその翼に驚かされた。翼の生えた人がこの世にいるなどということは、見るのはもちろん、聞いたことさえなかったからだ。幼かったリーザは（いまではそんなことをした自分が恥ずかしくてしかたなかったが）ほんものかどうか確かめようとして、エルディールの背中にまわって白い翼を引っ張ってみた。たしかにそれは作り物ではなかった。背中から剝がれ落ちることはなかったし、体温のぬくもりも感じられたのだ。

無邪気で好奇心いっぱいだった少女のころのリーザ。しかし四年が経過したいま、リーザのエルディールに寄せる想いは、微妙に揺ぎはじめていた。

「いいえ、エルディール様。いっしょにお茶だなんて。あたしにはすまさなければいけないお勤めがいっぱいあります。お部屋の掃除だってしなきゃいけないし、一週間ぶんのパスパも焼かなきゃいけないし、とにかく多忙しなんです」

ほんとうは、エルディールの誘いに応じて、ゆっくりと語らいたかったリーザだったが、心とは裏腹に口をついてでた言葉はそっけないものだった。

「あいかわらず、律儀なんだねリーザは。何十何百とある部屋を端から掃除してまわっていたら、それだけで陽が暮れてしまうよ。それにわたしが使っているのは、ほんのわずかな部屋。あとはまるで用のない部屋ばかりだ。それに、こう見えても大食らいじゃないんだよ。いや、きみの焼いてくれたパスパはおいしくいただいている。最近また一段と腕をあげたと思っているよ。けれども、わたしの食欲に関してはそんなに気にかけることはないんだ。いざとなればひと月やふた月、飲まず食わずでもどうともないんだ。難しい言葉でいえば、代謝の構造が違うということになるのだろうけどね……」

エルディールは、時折リーザには理解しがたい言葉を発することがあった。いまも一瞬きょとんとした顔つきになった。

「でも、ちゃんと勤めを果たさないと、お祖父さまに叱られます」

「ああ、ああ。わかっているとも。ただ、一週間誰とも口をきかないでいると、無性に話し相手が欲しくなってね。ついつい無駄口をたたいてしまう」

「あたしみたいな無学なものが相手では退屈なだけでしょうに……。あたしにとってはエルディール様のお話は、ためになることばかりでとっても楽しいのですけれど」

「いやいや、そんなことはない。世間知らずの隠遁者の世迷言に根気よく耳を傾けてくれて、感謝しているのはむしろこちらのほうだよ」

エルディールは笑ってみせた。しかし、その笑顔はどこか淋しげだった。

隠遁者に世迷言。リーザにはまた耳新しい単語が登場した。

「それじゃ、お話相手は仕事を片付けてからってことにしましょ。さ、仕事着に着替えて。ほら、パスパの生地も籠いっぱいに詰めてきたのよ。それから、木登り大トカゲの薫製肉も、村人に分けてもらったの」

リーザは背負い籠をエルディールに捧げ見せた。

「いつまでも邪魔だてしていてはよろしくないな。古楽の間で竪琴の弦の調子でもみながら待っていることとしよう。さささやかなお礼のつもりだが、また、セルセタの伝承民謡をひとつ奏でて聞かせてあげよう」

エルディールの瞳から物憂げな澱みのようなものは消え去り、慈悲深い暖かな輝きがそれにとってかわっていた。

「それじゃ、馬力かけて、大急ぎでかたづけなくっちゃ」

そういって、リーザはすぐに真っ赤な顔をして両手で口を覆い隠した。

「あたしったら、馬力だなんて……」

村の男衆が山仕事に出るときの口癖が、

つい口をついて出てしまったのだ。
リーザは背負い籠をひっつかんで、逃げるようにして大厨房へ駆け込んでいった。
エルディールは、リーザの後ろ姿を暖かい眼差しでみつめていた。

リーザは大厨房の脇の料理人用の小部屋のひとつをいつも着替え用に使っていた。革製の外着を脱いで、動きやすい仕事着に手早く着替えた。仕事着の衿には赤い花の刺繍が施されていた。その刺繍はリーザ自身の針さばきになるものだった。いや、そればかりか、仕事着自体も、また仕事着に使われている布地も、リーザお手製のものだった。ラパロの村の娘たちは、見様見真似で機織りと針仕事の技を身につけるのが慣わしになっていた。

小部屋を出たリーザは、大厨房へと足を運び、かまどに火をおこした。かまどといっても、大小さまざまの大きさのものが並んでいた。おそらく、この場所でかつては何十何百人ぶんの食事が一度に調理されていたことだろう。いまは調理具や皿や器も、誰かが持ち去ったかどこかへしまい込まれたかして、目につく場所にはわずかしか残されていない。往時の活況ぶりがまるで嘘のように淋しい様相を呈してはいたが、それでも城のたったひとりの住人に食事を提供するために使うにしては、あまりに贅沢で大規模な厨房だといえた。

リーザは物忘れの木の大きな葉にくるんだパスパ生地を籠からとりだし、調理台の上にひろげた。のし棒で手早くのばし、重ねてはまたのばしして、最後にいっこいっこのパスパの形を捻りだしていった。

城のかまどを使えば、一度に四、五十個のパスパを焼きあげることができるのだ。

食料については、ほんとうのところは、リーザが重いおもいをして毎週運び込む必要はなかったのだ。食料倉に、エルディールがおそらく一生かかっても食べきれないくらいのありとあらゆる種類の、穀物、野菜、果物、木の実、茸、乾し肉、腸詰め、貝、乾し魚、海藻、乳製品などが貯蔵されていたのだ。そして、それらの食物はいつの時代から保存されていたものなのかは不明だったが、どのひとつをとっても腐敗したり変色したりしていなかったのだ。それどころか、果物などはついいましがた枝からもぎ取ってきたような新鮮さを保っていたのだった。まったく村の常識ではかり知れない不思議な食料倉だった。

だから、倉にある材料を使う限りリーザが村から食料を運ぶ必要はなかったし、事実ほんの一年前までは、ほとんどてぶらで城を訪れていたのだ。

それが、いまこうして村の食料を運んでいるのは、ひとつにはエルディールにたいする誠意と畏敬の念を形にしたいというリーザの心のあらわれだった。

かまどにパスパを入れると、リーザは掃除にとりかかった。

城内の部屋は無数にあった。その部屋のひとつひとつをリーザひとりで丹念に掃除してまわっていたら、おそらく何年かかっても作業を終わらせることはできなかったろう。幸いというべきか、ほとんどの部屋には封印がされていて、リーザは立ち入れなかった。それに本殿の内部は迷路のように複雑な構造になっていて、みだりに歩きまわると迷子になる恐れがあるので、エルディールから立ち入っていい範囲を指示されていた。

城に出入りするようになって四年の歳月が流れたのだが、リーザが知っているのは、本殿のごく一部に限られていた。城郭内の兵舎や武器庫や厩舎や尖塔や教会、その他何に使用されていたのか不明な建物の一切に足を踏み入れたことはなかった。かつては四季の色とりどりの花が咲き競っていたと思われる花壇や庭園も、荒れるにまかせたままになっていた。箒をふるう手をときおり休めては、窓越しに見下ろす庭園の荒れた様子に、いつかは手入れをしたいと思うリーザだったが、週一度の通いでは、とてもそこまでは手がまわらなかった。

エルディール様を敬っているのなら、もっと大勢で城の保全にあたったらいいのにと、かつてリーザは祖父に提案したことがあった。しかし、長老はみだりに村人を城内に入れたくない様子で、それには応じようとしなかった。

リーザには、祖父にもエルディールにも聞かずにいる、ふたつの大きな疑問があった。ひとつは、エルディールがなぜひとりっきりでこの城に住まわっているかということ。いいかたをかえれば、エルディール以外の翼をもつ人々はいったいどうしてしまったのかという疑問。もうひとつには、自分が世話をする以前は、誰がこの城に通っていたのかという疑問だった。

当初、祖父に手をひかれ「これからずっとおまえの仕事なんだよ」と城に通いはじめたころには、そうするものだとただ祖父のいいつけに忠実に、なんの疑念も差し挟まずに働いていたのだが、分別ざかりの娘に成長したいまは、説明されないあらゆることが気がかりでしかたなかったのだ。

回廊の一部に箒をあて、ときどき大厨房に戻ってはかまどに薪をくべて火加減を調節し、つぎつぎと予定していた部屋をめぐって窓をあけ湿った空気を入れ替えたり調度品の埃をはらったりと、リーザは休みなくたち働いた。

リーザは働くことが楽しかった。城主エルディールに喜んでもらえることが、なによりの励みになっていたのだ。

古楽の間からは、竪琴の調べとエルディールの聞くものをうっとりとさせる歌声が聞こえていた。

エルディールは、詩を朗じたり絵画をしたためたり、芸術的な面でも類い希な才能を隠しもっていた。

リーザは静かに扉を開け、戸口に佇んでエルディールの歌声に聞き入った。

はじめのはじめのはじまりの
とおいむかしのものがたり
よくよくおききよくおきき
ねむらずおききよくおきき

はじめのはじめのはじまりに
ひとりのかみさまただひとり
いちばんえらいだれよりえらい
なんでもできるこがねのかみ

つぎにえらいみたりのかみがみ
ひとりはじべたのかみさまで
ふたりはつきのめがみさま
みたりはおひさまのかみ

じべたのかみはこしらえた
じべたうなばらのにおわ
やまたにさばくぬまいずみ
なんでもかでもこしらえた

つきのめがみもこしらえた
かぜにやまびこきぎのざわめき
めにはみえぬがなにかいる
ふしぎなものをこしらえた

おひさまのかみはつくらない
けれどもなんでもうごかした
おがわはながれくもはとび
あめやかみなりふってきた

それでもなんだかつまらない
こがねのかみがちえだした

みたりでいっしょにささえよと
やっとうまれたいきものたちが

はじめにささえたいきものは
つばさのはえたにほんあし
ないちえしぼってかんがえて
できたはかみのそっくりさん

よしよしできたよくできた
どんどんつくれつばさのものを
たくさんできたはいいけれど
おなかをすかせてうごかない

たべるものをささえよう
うしうまひつじきじうずら
どんどんつくれいきものを
じべたもうみもいきものだらけ

ところがつばさのひとびとは
いきものころすができはせぬ
おなかはますますくばかり
それでもころすができはせぬ

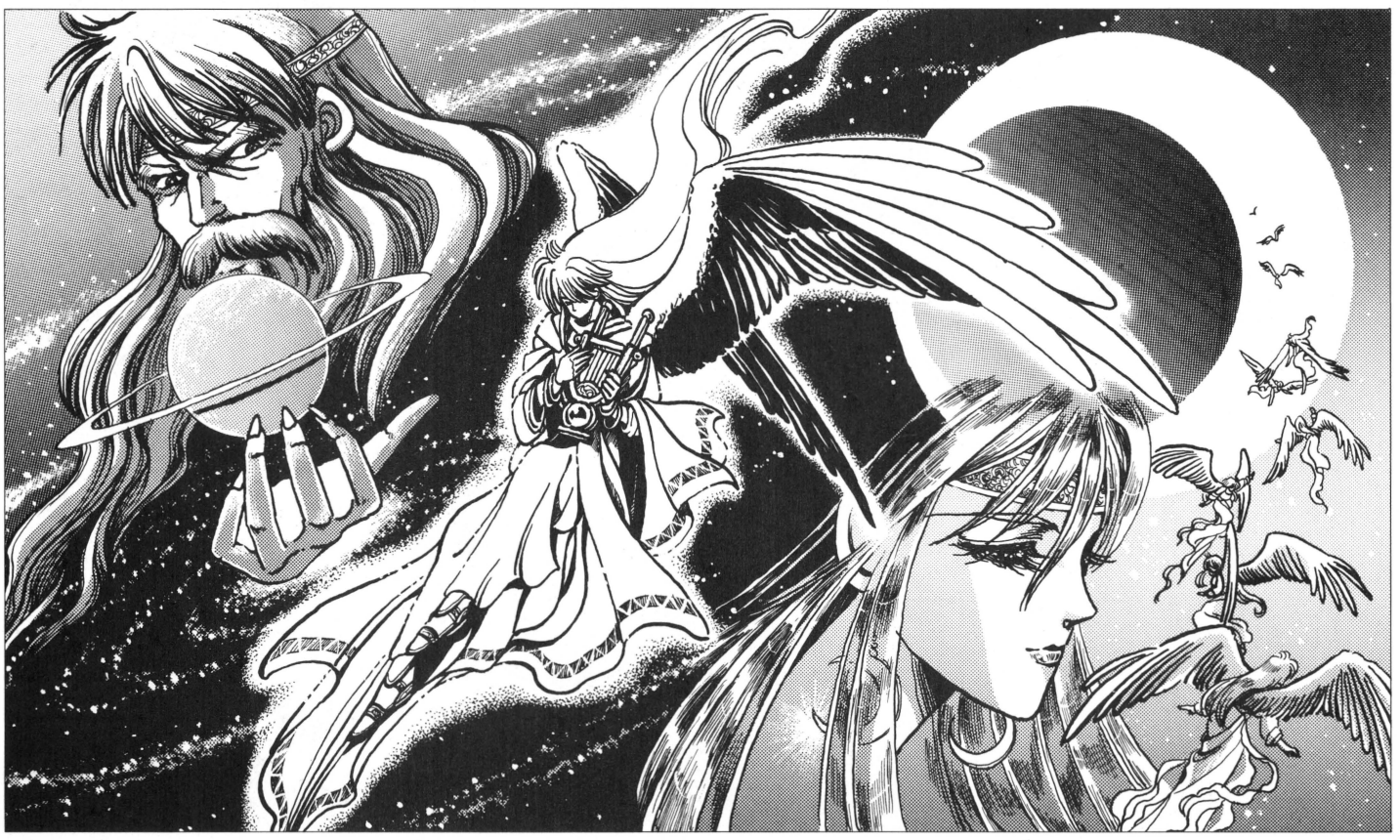
ならばところすひとびとを
かみがみやっこらこしらえた
すがたはかみによくにるが
つばさがないがちがいなり

ひとがころしたいきものを
たべてようやくおなかがくちた
こうしてひともつばさのひとも
ともになかよくさかえだす

まだまだつづくものがたり
とおいむかしのものがたり
だまっておききよくおきき
ねむらずおききよくおきき

エルディールの歌声に聞き入っていたリーザは、はっとした。
この歌に歌われている、翼の人というのが、エルディールのことなのではないだろうか？　歌われている内容が真実だとすれば、翼の種族は、人間よりも古い歴史をもつことになる。その種族はいまはまったく衰退してしまったのだろうか？
リーザは歌詞をしっかり聞こうと一歩前へ進み出た。

「ああ、きていたんだね」
エルディールはリーザに気づいて弦をひく手を休め顔をあげた。
「どうぞ、おつづけください」
「ああ、聞かれてしまったか。セルセタの誕生を歌った長い長い民謡のほんのさわりの部分なんだけどね」
リーザはさらに進み出た。
「お聞きしたいことがあります」
「どうした、あらたまった顔をして？」
「エルディール様はどうしてひとりぼっちなのです？　お仲間の翼ある方々はどうなされたんです？」
聞かずにはいられない疑問だった。
「うん、仲間か……」
エルディールは目を細め、しばらく黙りこんでしまった。
「失礼なことを聞いてしまったかしら」
リーザはこわごわといった。
「いや、いいんだ。疑問に思って当然のことだ。きみを子供だと思って侮っていたわけではないのだが、よけいな心配をかけまいと、聞かれないかぎりは、一族のことには口をつぐんでいるつもりだった。けれども、いつまでも知らん顔を通すわけにもいかないだろう。話して聞かせよう」
エルディールはまたひと呼吸おいて、ゆっくりと語りだした。
「仲間はみんな、この城に住んでいたんだよ。そう、わたしがものごころついたときには、もうわずか十数人足らずだった。わたしが生まれる以前には、数十人はいたらしいのだが……」



「どうして急に滅ってしまったの？」
「さあ、どうしてだろう。もともと翼の種族は衰退の一途を辿っていた。城にこもりラパロの村人との接触を断って、その傾向に拍車がかかったのだろう。みずから滅びの運命を選びとったのだ」
「どうして？　みんなかしこくりっぱな方なんでしょ。それがどうして滅びなければならないの？」
「どうしても生きていなければという、目的も意欲も、みんなうしなってしまったんだよ」
「そんな、あまりに淋しすぎます」
「生きる意欲をうしなってしまうのは、じぶんの人生を持て余してしまうからかもしれない」
「人生を持て余すだなんて……、ほんの五十年足らずの命。みんなせいいっぱいに生きてるのに」
「ある意味で人間たちの生がうらやましく感じる。翼の種族には、はっきりした寿命のようなものがないんだ。造物主が、寿命を定めるのをお忘れになったらしい。いやというほど生きて、そして自らの生に飽んだとき、魂が肉体を捨て天上びとなるんだよ」
「それじゃ、エルディール様以外の翼の人々は、みんな亡くなってしまったの？」
リーザには驚きだった。
「人間のいいかたでいえば、そういうことになる。わたしひとりを残してここ二十年の間につぎつぎとね」
「そんな、そんな……。エルディール様はほんとにひとりぼっちなんですね」
「すくなくともセルセタの地においては最後の翼の種族ということになるだろう」
リーザは自分ひとりが最後の人間として生き残った場合を考え、愕然となった。ひとりでに涙がこみあげてきて、声をあげずに泣いていた。
「リーザ、きみがなくことはないだろう。同情してくれるのはうれしいが……」
エルディールは優しい口調でリーザをなだめた。
リーザはこのとき初めてエルディールの救いようのない内面の孤独を知ったのだ。



3　闇の一族

高原の村ラパロの西方、牛迷いの窪地を三人の旅人が進んでいた。
牛迷いの窪地はラパロの西の要害。広範な砂漠地帯となっていて、西方からの侵入を阻んでいるのだ。この砂漠を越えて東方へ向うものずきな旅人にはめったにお目にかかれない。いや、この三人はただのものずきな旅人という様子ではなかった。
三人は、いずれもはたちそこそこの若者だった。いや、若者というよりも、その風体といい態度といい、ならず者といった印象がある。
ひとりは女、ふたりが男。よく見ると、男たちが前方を歩き、その後ろを砂漠の砂と同じ体表の色をした大砂トカゲに乗った女が追っていた。
「グルーダ、ラパロの村は遠いのか？」
長身の屈強な体軀をした男が、前方を歩くもうひとりの男に低い声で聞いた。
「ガディス。そのグルーダという呼び方はよせ。お頭と呼ぶんだ、お頭と」
振り返った男は、長身の男を見上げて苛立たしげに返事した。
「ああ、悪かったな。ガキのころからの喧嘩友達のおまえが、急におれたち一族の首領だっていわれてもな。慣れろというのが無理ってもんだ」
「文句があるのか。首領に逆らったら、どうなるのかわかっているだろうな」
背の低いほうが鋭い眼つきで睨んだ。身構えて右手を腰に下げた蛮刀にかけている

「やるのか、おもしれえ。いっちょう鍛えてやろうじゃないか。こっちも歩き詰めでむしゃくしゃしてたとこだ。相手になってやるぜ。お頭どの」

長身の男はふてぶてしく笑った。

「うるせい。いつまでもガキのつきあいやってんじゃないんだ」

首領となのる男が、突然蛮刀を抜いて切りかった。

「甘いな、踏み込みが」

長身の男は、肩をふいと引いて、刃先をかわした。そして次の瞬間には自分の刀を抜きさっていた。

刀と刀がぶつかる、激しい音が鳴った。かと思うと、首領グルーダの手にした刀が宙高く舞っていたのだ。

「お頭どの。おまえの底知れぬ悪知恵には敬意を表する。だが、剣の腕はまだまだだな」

長身の男ガディスがいいおわってもまだ刀は宙を舞ったまま落ちてこない。この男、よほどの怪力の持ち主らしい。

首領グルーダはくやしさと手首の痺れに顔を歪めた。が、ガディスの後方に目をやって、急に大声をはりあげた。

「バミー、あぶない！」

落下してくるが蛮刀が大砂トカゲの上の女を一直線に狙っていたのだ。

刀が女を貫くかに見えたその刹那、女の体がふぃっと消えた。

「なに、ばかな喧嘩やってるの。あやうくあたいがとばっちり食うところだったじゃない」

消えたはずの女の声が、首領グルーダの背後からした。ふりむくと、もうそこに女が立っていた。

巻き毛の髪をあらわな肩までのばしている。美しい顔立ちをしているが、眼光は雌豹のように油断のならない妖しい光りを放っている。

——グゲーッ。

断末魔の叫びにしては悲壮感がまるでないだらしない声を発して、大砂トカゲが鳴いた。刀は女のかわりに大砂トカゲを突き刺したのだ。

「ああ、どうしてくれるのよ。あたいのトカゲちゃん、死んじゃったじゃないのさ。この先、あたいに歩けっていうの。悪いのはどっちよ」

「仕掛けたのは、こいつさ」

ガディスがグルーダを指し示す。

「刀が飛んだのは、おまえのばか力のせいだろうが……」

グルーダはガディスを指し示す。

「どっちもどっちね」

ふたりの男は、魔女のような女バミーの調子に乗せられてしまっていた。

「南を迂回して川を上ってれば、こんな苦労はしなくてすんだのよ」

ガディスの肩の上にまたがって、いちばん楽をしているはずのバミーが、いわずもがなの不平をたれた。

「何度もいったろう、上流は流れが急なうえにいくつも滝があって、舟は使い物にならないって」

先をいくグルーダが、険悪な声を張り上げた。

「でも、こっちの道も楽じゃないわね」

バミーは、自分で調合した日焼けどめの白い乳液を黒い小瓶から手にとって、丹念に腕にぬりはじめた。

「大砂トカゲさえシャキッとしてれば、楽な旅になるはずだったんだ。それをあのでぶの悪徳商人が、よれよれのおいぼれをつかませやがって。なにが一日で砂漠を渡れるだ。半日もしないうちに一匹はのびて、もう一匹は野宿してる間に逃げちまったじゃないか。今度会ったら、あのでぶ八つ裂きにしてやる」

いまいましそうにグルーダがいった。

砂漠の旅の出発時には、トカゲは三人ぶん、ちゃんと三頭いたのだ。ところが、旅の二日めにして手に入れたトカゲの二頭を失ってしまった。きょうは砂漠に入ってもう三日目なのだ。

「悪党はどっちよ。偽の銀貨で支払ってたのちゃんと見てたわよ」

バミーは、胸元に乳液をすり込みはじめた。バミーの胸は、男を惑わす張りのあるいい形をしている。

「どうだ、お頭。あとどれぐらいだ？」

ガディスが聞いた。

「あそこに窪みの渕が見えてるだろう。あそこを越えればラパロの村はすぐだ。日が暮れるまでには、辿りつける」

「方角はあってるのか？」

「ああ、信用しろ。方角読みの技は誰にも負けない」

「ああ、たしかにグルーダの賢さは部族一だからな……」

ガディスは、厚革の裏の胸や腹や肩の部分を鋼板で補強した重い武闘服を着込んだ上に、並みの体力では振りかざすことさえできない肉厚の長剣を腰に下げ、死んだトカゲを血抜きして縄をかけ左手で引き、おまけに三人ぶんの食料の詰まった荷袋を背負い、そのうえバミーを肩に担いでいるのに、足並みは少しも乱れていない。

「おい、バミー。ぴちゃぴちゃと耳障りだな」

ひとりで憤っているのが、首領のグルーダだった。

「あら、お肌の手入れは魔女の基本。魔術の手始めは目眩まし。美貌とお色気でふにゃまらの男どもをだまくらかすのよ。よーく覚えておいて。それに、ラパロの村の情報が手に入ったのは誰のおかげだと思っているの……」

たしかに、ふたりとも優秀な手下には違いなかった。ただし、扱いにはすこぶる手を焼く。

まる三日かかって、グルーダ一党はようやく牛迷いの窪地を越えることができた。

砂漠の外れの険しい崖をよじのぼって、平坦な草地に着いたときには、とっくに陽は落ち、空に星が瞬いていた。

骨休めの木の林の向うに人家の明かりがほのかに見え隠れしていた。目指すラパロの村のすぐ近くまできていることはまちがいなさそうだった。

グルーダたちは、その場に野営することにした。骨休めの林から枯れ枝を拾い集め、火を起こし暖をとった。ようやく冬が終わったばかりで、夜間の冷込みはまだ厳しいものがある。ガディスは砂漠を引いてきた大砂トカゲの腹を裂いて、肉を切りだし焚火にかざして焼きはじめた。

「気持ち悪いわね。トカゲの肉なんて食べられるの？」

バミーが忌まわしいものを見るような目つきでガディスを睨みつけた。

「さあな。この手のやつは初めてだけど、他のトカゲは何度も食った。うまくはないだろうけど、食えるは食えるさ」

ガディスは、枝に刺したちょうど食べごろに焼けた肉の塊をバミーに渡そうとした。けれどもバミーは首を振ってそれを拒んだ。ガディスはその肉を自分の口に運んで、むしゃむしゃと豪快にかぶりついた。

「旅籠かなんかは、ないのかしら。おいしいもの食べてあったかいベッドでぐっすり寝たい」

「物見遊山の旅じゃないんだ。この村には旅人を泊める旅籠なんて、たぶんありゃしないよ。ぶつくさいってないで、おまえも食えよ」

グルーダも串刺しのトカゲ肉に手をのばした。雑食には慣れていたが、淡泊な味でお世辞にもうまいとはいえなかった。

グルーダ一党は、闇の一族と呼ばれて樹海の民たちから嫌われている、少数民

族の一員だった。彼らの一族は、永世にわたる定住の地というものを持っていない。樹海周縁部、辺境の地を十数年おきに、短いときは毎年のように移り住んでいた。樹海周辺部は不毛の岩地がほとんどで、苦労して畑を拓いて穀物の種を播いても、ろくな収穫は得られない。大凶作の年などは、食うに困ると彼らは木の根でも芋虫でも、栄養になるものは何でも食べる。そうした粗末な食料も尽きた時、彼らは近隣の村を襲い食料を強奪する。早い話が盗賊を働いて飢えをしのぐのだ。そうしたやりかたが、かれら一族の生き延びるためのならわしになっていた。だから、かれらは収奪の日に備えて、幼いころから戦う訓練を積み上げてきている。グルーダもガディスもバミーもある面においては凶悪な盗賊、またある面においては、屈強な戦士だった。

「それで、ラパロの村には、世界の富を手にいれるための手がかりが隠されているんだな」

空腹が満たされたところで、ガディスがグルーダに聞いた。

「そうだ、おれは世界の覇王となれるんだ。ケチな盗賊の稼ぎで満足するなんてまっぴらだ」

「ああ、短い人生だ。好きほうだいやっておもしろおかしく生きなきゃな。おれは、どこまでも、おまえについていくぜ」

「でっかい野望はいいんだけどさ。どうやって覇王になろうっていうのよ。あたいら三人じゃなにもできっこないじゃない。あっちこっちの集落に分散してる仲間を総動員したって、せいぜい千人足らずでしょ」

男たちの密議にバミーが口を挟んだ。

「古代文明の力を手にいれるのさ」

グルーダは、荷袋から牛皮に記された古い地図を取り出し地面に広げた。それはどうやら、樹海に沈む前のセルセタの様子を描いたものらしかった。

「いま、おれたちがいるのが、ここラパロの外れだ。川をわたってすぐ。この草原地帯が怒れる雷雨の聖域と呼ばれている。そして、聖域の小高い丘のうえにそびえているのが、聖域の城だ。古代文明のすべては、この城のなかに隠されているのだ」

「なるほど、この城に忍びこんで、その古代文明とやらを頂戴すればいいんだな」

ガディスが身を乗り出して古い地図に視線を落とした。

「だったら、こんな回り道しないで、直接聖域に乗り込めばよかったんじゃない」

ふたりの男の間に割り込んで、バミーも地図を覗きこんだ。

「それができたら苦労はないし、とっくに誰かがやってるさ。まあ、最後まで話を聞けよ。無防備にこの聖域に足を踏み入れた者は、かならず命を落とすんだ。城に近づくと暗雲がたちこめ雷が侵入者を襲う」

「なるほど、そいつはやっかいだ」

ガディスが頷いた。

「だが、かつてはこのラパロの村人と城の住人の間には行き来があったというのだ。城に近づく抜け道のようなものが、かならずあるに違いない。まずその秘密を村人から聞き出さなければならない」

「そういうことだったら、あたいにまかせといてよ。あたいの魔力にかかったら、いちころよ」

「それで、城の守りはどうなってるんだ。兵士かなにかうるさいやつらはどれくらいいる?」

「いや。兵士はいない。翼あるものがひっそりと暮らしているらしい」

「なんだ、その翼がどうのっていうのは」

「まあ、そのへんはセルセタの古い歴史をさかのぼらなければならない。古代文明を築きその力を操って栄えていたのが翼の種族というわけだ。その末裔が聖域の城に生き延びているんだ」

「なんだか途方もない話だな」

「まあ、そのへんはおいおい話して聞かせるさ」

「歴史の勉強なんてめんどくさいことはごめんだぜ。おれはもう寝るぞ」

ガディスは焚火の横にごろんと横になった。

「あたいも寝るよ。夜更かしはお肌によくないからね」

赤いマントにくるまって、バミーも横になった。旅の疲れが出たのか、ふたりはすぐに寝息をたてはじめた。

グルーダは、荷袋から取り出した古い書物をぎらぎらと野望に燃える眼で、夜の更けるのも忘れて熱心に追っていた。

4 グルーダ一味の暗躍

翌日、村へ偵察にいったバミーの帰りを、グルーダとガディスは骨休めの林の中で日がな狩りをしながら待った。

ただでさえ余所者の出入りの少ない辺鄙な村。偉丈夫な男ふたりがついていっては村人によけいな警戒心を抱かせてしまうだろうと、グルーダはバミーひとりを行かせることにしたのだ。

ろくな獲物はいなかった。動物たちは、もっと山深い場所に冬眠しているのかもしれない。弓矢を使って二人で数羽の鳥を落とし、土を掘って蛙を二、三匹捕えることができた。

バミーがグルーダたちのもとへ戻ってきたのは夕暮まぢかなころだった。

「ずいぶんてこずった様子じゃないか」

疲れきった顔のバミーにグルーダがいった。

「城に住んでる翼のひとのことなんか、だれに聞いてもしらないのよ」

バミーはぐったりと地べたに座り込んでしまった。

「城と村との行き来があったのは、かなり昔のことだったみたいね」

「それはわかってるさ。かんじんの城への通路を知ってるやつはいなかったのか?」

腹立たしげにグルーダがいった。

「ちょっと待ってよ。疲れてんだから…。ああ、そうそう、ひとりいたわ」

「だれなんだ、そいつは」

グルーダはバミーに詰め寄った。

「長老の孫娘。リーザって名前なんだけどね。どうやら、ときどきひとりで川を越えて聖域へ出入りしてるらしいの。村人の何人かが見かけてるの」

「娘がたったひとりで?」

城の内部の翼の人々との連絡をとりつける役割を担っているのだろうか? それにしても娘がたったひとりとは……、とグルーダは訝しんだ。

「それじゃ、その娘をかっさらってきて、直接吐かせるか」

ガディスが、おれの出番だとばかりに身をのりだした。

「いや待て。それはまずい。娘をさらえば城の住人に警戒されてしまう。それよりもその娘の動きを見張ってみよう。バミー、明日も村へいって、その娘のことをいろいろ探ってみてくれ」

「またぁ」

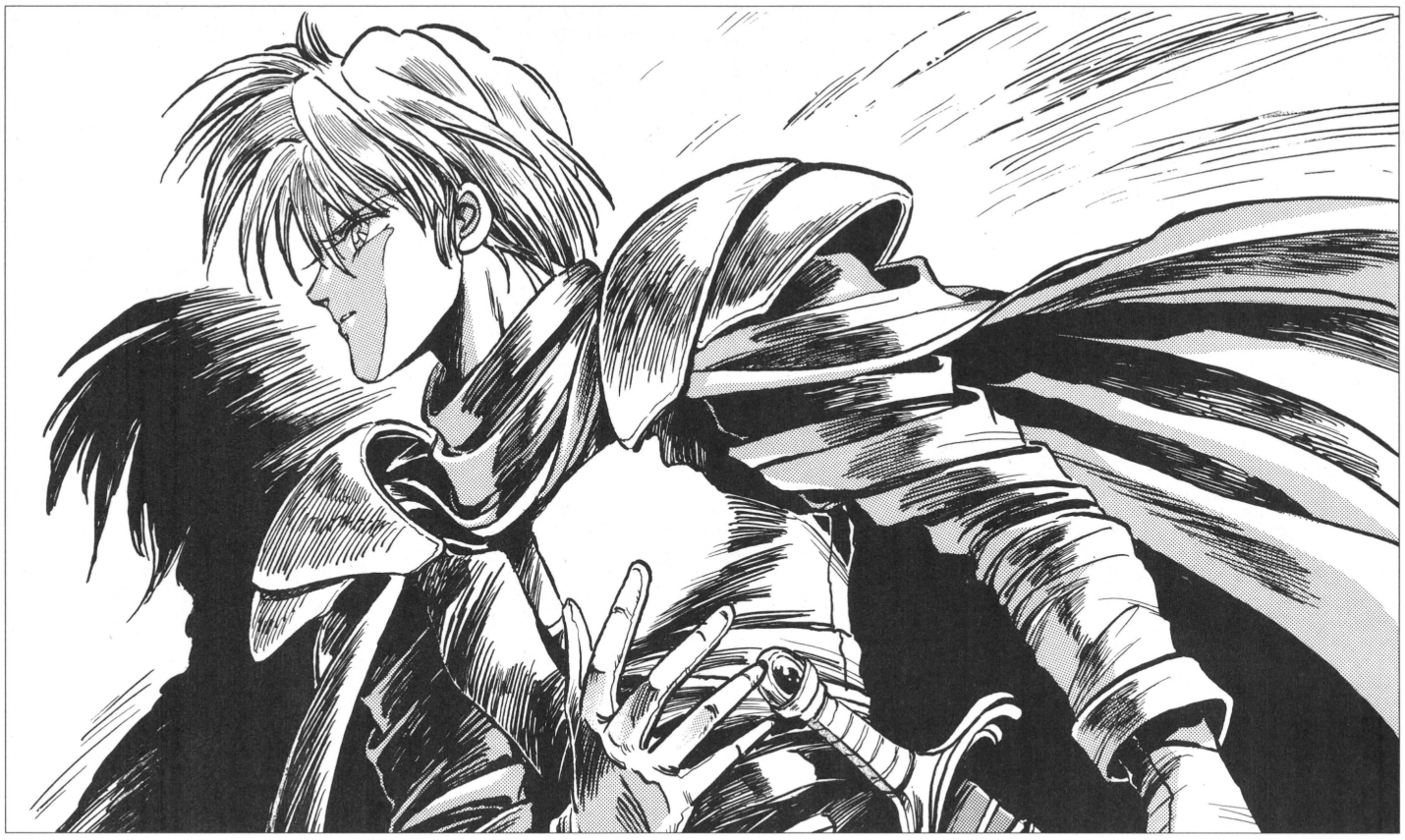
バミーは面倒臭そうにこたえた。

また一週間が経過して、リーザのお勤めの日がやってきた。

リーザはいつもどおりに暗いうちから起き抜けて、長老のためにパスパを焼きいそいそと身仕度を整えた。この一週間、一日一日の過ぎるのがリーザにはひどくのろく感じられた。ひとり城で淋しく暮らしているエルディールに、はやく会いたくてしかたがなかったのだ。

庵をでようとしたときに、リーザは長老に呼び止められた。

「リーザ。村の衆からよくない噂を聞い



た。なにやら、謎めいた若い女が、ここ数日村を徘徊しとるというのだ。風体から想像するに、闇の一族のものらしい。あるいは村を襲うために警備の様子を下見にきたやもしれん。村のなかにいるぶんにはなんの心配もいらんが、村を出てからはまわりへの警戒を怠らんようにせんといかんぞ」

「ええ、あたしのことなら心配しないで。おじいさまも、お気をつけて」

リーザの心はすでに城で待つひとのもとへ馳せていて、長老の警告を深刻にうけとめる余裕はなかった。

「ああ、わしも村長の家によって、警備の談義に加わらねばならん。くれぐれも、用心を怠るな」

長老は不安げな様子で孫娘を見送った。

リーザは尾行られていることにまったく気づかずにいた。

尾行者は三人。

むろん、グルーダにガディスにバミーの三悪党である。

三人は村の南端の岩場に野営地を移し、連日、リーザがやってくるのを張り込んでいたのだ。三人はリーザに気づかれないように、川を渡り切ったのを見届けてから用心深い足取りで岩陰に身をひそませながらあとを追いはじめたのだ。

「バミー。あの娘にまちがいないな」

「ああ、そうだよ。あの娘がリーザさ」

「どうやら、おれたちに運がむいてきたようだな……」

グルーダは獲物を狙う狩人の鋭い目つきでリーザをみつめていた。

そうとは知らないリーザは、川をわたり聖域に入ってのちは後ろを振り返ることもなく、まっすぐに草原を進んでいった。

「お頭、雷雲なんて、出てきやしないぜ。この調子だと、城にも簡単に入れるさ」

空は晴れ渡っていた。

城を間近にひかえて、三人はリーザの姿を突然見失った。

「どうなってんだ、お頭」

ガディスは、草陰に屈めていた身を起こし背伸びして消えたリーザを探した。

「慌てるな、ガディス。地下道に潜ったのだ」

グルーダは、秘密の抜け道の存在を確信していた。

地下道へ続く窪地をみつけると、グルーダはこの先はひとりでいくといいだした。

「どうして、あたいらはついていっちゃいけないのよ?」

バミーはごねたが、グルーダは岩場でまっているようにと、手下のふたりを追い返した。狭い地下道内では足音も響く。大人数で追ってはよけいに勘づかれやすい。

グルーダは足音を忍ばせて暗い地下道を進んだ。いよいよ目的の城に潜入することができるのだ。野望への第一歩確実に踏みだすことができたのだ。

グルーダは胸高鳴る思いだった。

階段を昇り詰め、ついにいきどまりに到達した。グルーダは床に身を伏せた。

「エルディール様」

背負い籠から、娘が鍵を取り出すのをグルーダは見逃さなかった。

鉄の扉が開かれ、そのむこうに高貴な顔立ちの男がたっているのがかいま見えた。そして、その男の背には翼がはっきりと見えたのだ。

(やはり、翼の一族はいたのだ)

グルーダは、初めて目にする有翼人の姿に、かつてない興奮を覚えていた。

扉は閉ざされ、秘密の回廊にグルーダひとりが残された。城のなかに踏み込みたいと逸る気持ちをおさえて、グルーダは回廊をひきかえしていった。

エルディールの内面の真の孤独を知ってから、エルディールに寄せるリーザの

想いは、また少し異質なものへと変化しはじめていた。

いままでは、エルディールの卓越した面ばかりを目にしてきて、自分とは掛け離れた存在としてただただ憧れの念を抱き、身の回りの世話をやけるだけで充分幸せを感じていたのだが、エルディールの内面を知ったいま、その孤独をなんとか自分で埋め合わせることができないものかと思うようになった。エルディールをいとおしく思えるようになったのだ。

この日、リーザはまたひとつ、エルディールの小さな秘密を知った。

エルディールの着替えの衣類を陽に干しているとき。外着のガウンの裾に草の種子がついているのが気になったのだ。その種子は、聖域の草原でよくみかける薄紫の小さな花を咲かせる豆の仲間の一種だった。

ひょっとしたら、エルディールは孤独に耐えかね、城を抜け出し聖域のあたりまで足を運んでいるのではないかと考えた。けれども、そのことは胸のうちにしまって、エルディールには問いただささなかった。エルディールの前では以前に増して、明るく賑やかにふるまおうとした。

ふたりでいられるほんのわずかな間だけでも、エルディールの孤独な魂を癒してあげたいと思ったからだ。

夕刻、エルディールとの楽しい語らいのひとときを過ごしたリーザが、まだその余韻さめやらぬそぞろな足取りで、聖域を引き返してきた。

川を渡り、村外れの岩場に辿りついたときには、日はとっぷりと暮れおちていた。いつもより、長居をしすぎたらしい。

リーザはそれに気づいて、急に足を速めた。それと同時に出掛けに祖父からいわたされた忠告も思い出されて、なんとはなしに胸騒ぎがしてきた。

――誰とも出会わなければいいけれど。

しかし、リーザの悪い予感は当たるべくして当たった。

リーザの行く手に、忽然と見知らぬ女が姿を現したのだ。

「そこへ、おとまり」

女の強い口調に、リーザは体を堅くして走りをとめた。女の声にはそれに争えないなにか強烈な圧迫感があった。

「そうそう、いい娘だ。こっちをお向き。そして、あたいのこの目をよおく見るのよ……」

そういって、女はゆっくりとリーザに近寄ってきた。

女は美貌の持ち主だった。おもわずその顔にみとれてしまった。そしていわれるままに、その妖しい光りを放つ瞳に見入ってしまった。

「そうだ、いい娘だ。こんどはゆっくり座ってごらん」

女はさらにリーザに近寄った。

リーザは操り人形のようにその場にしゃがみこんだ。いともたやすくバミーの術中にはまってしまったのだ。

「よしよし、こんどは目を閉じて。ゆっくりみっつ数えるの。そしたらおまえは気持ちいい眠りにはいるのよ。あたいが、起きてって声をかけるまで、ゆっくり眠っていいんだよ。起きたらもう、あたいのことはわすれていいからね……。――ひとつ。――ふたつ。――みっつ」

バミーの掛け声とともに、リーザのからだから力が抜け、ぐにゃりと地べたに寝そべってしまった。

「あいかわらず、たいした魔術の腕だぜ」

岩陰に隠れていたガディスとグルーダが寄ってきた。

グルーダはリーザの背負い籠に手を入れ、目的のものを探った。

「あったぞ、これだ!」

グルーダの手に握られていたのは、古びた鍵だった。

「どれ、貸してごらん」

バミーはグルーダの手から鍵をうけとった。もうかたほうの手にはこねた粘土の塊を持っていた。

バミーは鍵を粘土に押付け、型を移しとった。

「これで、よしと」

鍵についた粘土を腰布でふきとって、グルーダに返した。

「偽の鍵はいつできる?」

グルーダは鍵をリーザの背負い籠に戻しながら聞いた。

「一日かからないよ。ただし、旅先で道具が揃ってないから、鋼を溶かす小さな炉をつくらなきゃならない。ちょっと手間入りだけどね。さあ、この娘を起こすから、さっさと隠れて……」

グルーダとガディスが退くと、バミーはリーザの上半身を抱え起こし声をかけた。

「起きて」

リーザは目を覚ました。

しばらくは夢見心地でいた。

そして、ようやく意識がはっきりしはじめたが、じぶんがどうしてこんな場所にしゃがみこんでいたのかはわからなかった。

周囲を見回したが、だれもいないし物音ひとつしない。リーザは立ち上がり、狐に鼻をつままれたような気分で家路を急いでいた。

翌日、朝が明けるとさっそく、バミーの偽鍵作りが始まった。男たちはバミーの命ずるままに、炉を作るための材料を探しにでかけた。村人の納屋などから男たちが盗んできたありあわせの道具を使って、バミーは炉を組みたて火を起こし鋼を溶かした。その鋼を粘土の型に流し込み、意外に簡単に鍵の複製ができあがった。

魔術師リーザは薬の調合の他に錬金の術にも優れていたのだ。

「できたわよ」

やすりをかけてまだ湯気をたてている鍵をグルーダに渡した。

「よし、今夜にでも城の内部を偵察してみよう」

グルーダは、できたての偽鍵を手にして満足げに見入った。

「おれたちも、いっしょだろうな」

ガディスが聞いた。

「ああ、いっしょだ。ただし、くれぐれもいっとくが、今夜は下見をするだけだ。ものを盗んだり、よけいなことは一切禁じておく」

グルーダが厳しい表情でいった。

はやめの夕食をすませて野営地を出た三悪党は、川を越え聖域に入り、地下道の入り口の窪みで陽が暮れるのを待った。

「みょうに静かじゃない……」

草むらに身を伏せて、城の様子を窺っていたバミーがぼそりといった。

「きのうここへ来たときも、そう思ったんだけど、まるで、だれもいないみたい」

「いるさ……」

グルーダがこたえた。

「少なくともひとりいるのは間違いない。きのう娘を出迎えた翼のある男を、おれがこの目でたしかに見たんだ」

「それにしては、夕食どきになっても煙りひとつ昇らないし、どの窓からも灯りがもれてこないじゃない」

たしかに城はひっそりとしすぎていた。

「まあどっちにしろ、今夜忍び込めばわかることじゃないか」

ガディスは大の字に寝転がって夜空の星を見上げていた。

だれもが寝静まったと思われるころ、三人の悪党は行動を開始した。

地下道を辿り慎重に歩を進めて、鉄の扉の前まで行き着いたのだ。

グルーダは首紐にかけた鍵を胸元から取り出した。三人とも小刀を脇に差しているだけで、過剰な装備はしてきていない。それでも方が一城内のものに見つかって戦わなければならなくなったときには、呼び笛で仲間に知らせる手筈になっていた。

グルーダは扉に耳を押しあて人の気配のないのを確認して、扉に鍵を差し込んだ。扉はすんなりと開いた。

内部は真の闇だった。

「いいな。人数と部屋の位置の確認だけでいい。おわったら速やかにこの場所へ」

三人は城内の各階を手分けして、探索に散っていった。

灯りはなにも手にしていない。城内の回廊にも灯りはともしてない。どこもかしこも真っ暗闇だった。けれども、幼いころから盗賊としての厳しい鍛練を積んできたかれらにとっては、なんの不都合もなかったのだ。

しかし、この城の内部の様相は、グルーダにとっては予想外のことだった。無数にあるどの部屋を窺っても、人のいる気配がまるでないのだ。それなりの覚悟と緊張感をもって乗り込んだのだが、拍子ぬけしてしまった。

——しかし、これほどまでに、翼の種族が衰退していたとは……。

ひょっとして、もう古代文明を継承しうる者も生き残っていないのではないかとさえ、グルーダは訝しんだ。

偵察を終えてもとの場所に三人が集合したとき、グルーダの疑念は決定的となった。三人のだれひとりとして、城に住むものを発見しえなかったのだ。

「へんよね。あの娘が掃除してるんだろうけどさ。だれも住んでないとこ掃除するはずないものね」

「まて、なにか聞こえないか」

グルーダは耳をすました。

「笛の音ね。北の方角からよ」

三人は回廊へ出て、微かに笛の音の聞こえてくる北側の部屋へ忍び込んだ。しかし、笛の音はその部屋からではなく本殿の外から聞こえてくるのだった。

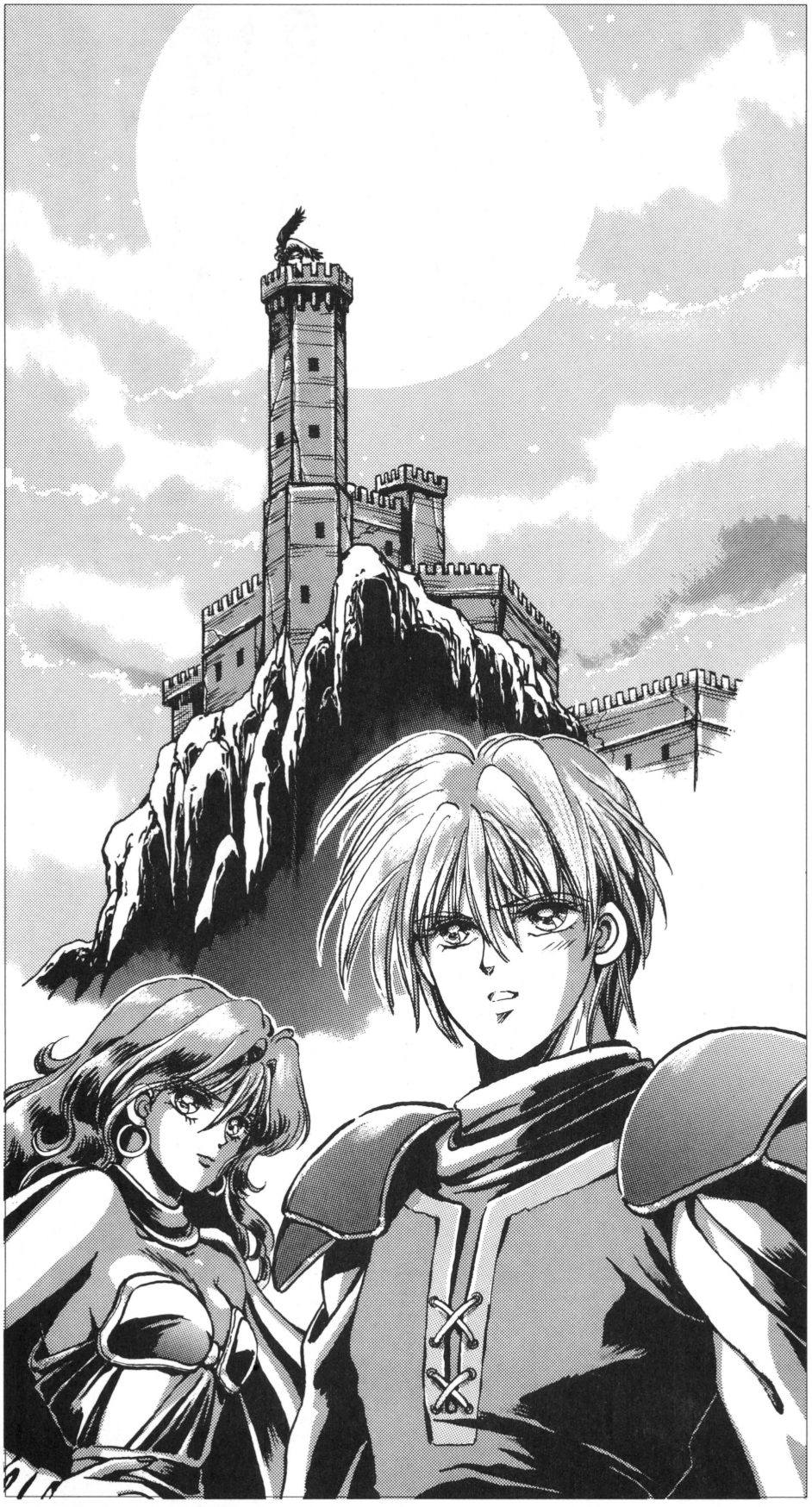
三人は窓辺に駆け寄った。

「あそこよ、北の塔のうえ」

物見櫓のうえに白い大きな翼がぼうっと浮かび上がっていた。男はラパロの村にむかって、もの淋しい調べの曲を吹いていた。その姿は、凛としていて悲壮なまでに美しかった。

このとき、グルーダは、その男がこの城の唯一の住人、城主エルディールであることを知ったのだった。

〈つづく〉



火浦功の遊んでて悪いか!!

SF作家の火浦先生はゲームが大好きだ。そのゲーム日記を大公開するぞ。

○2月10日

三國志Ⅲを手に入れる。

ゲーム日記を書かないかと、編集部からの依頼である。

「まかせなさい」

と、私は請けあった。

自慢して言うのだが、私は三國志のプロだ。

たとえばⅢでは新たに喬瑁などという弱小君主が出てくるけど、こいつは食い物のことで韓馥に殺された、なさけない奴だなとすぐ判ってしまうほどである。私が意気込んでそう言うと、ディスクを届けに来た背の高い編集者は、『そーですか』と気弱に笑って目をそらした。あまり感動している風には見えなかった。

「マニュアルがまだなんですけど、要りますか?」

「そんなものは要らないね。俺を誰だと思ってるんだ」

私は威張って答えた。

たちどころに中国を統一してみせよう。

編集者を臨時の観戦武官に任じ、私は、まず型通りに、シナリオ1の劉備でゲームをスタートさせた。

「劉備のおでこが谷村新司だー」

「張飛の瞳が、つぶらでおかしー」

妻が横から色々なことを言う。

私は無言である。

システムが変わりすぎてて、いささかとまどっていたのだ。

しかし、まずは内政。

平原の片田舎で、玄徳と関羽が黙々と畑を耕していると、袁紹の馬鹿野郎が、いきなり三万の大軍で攻め込んできた。こちらは三人あわせて一万足らず。Ⅱの時は、これでも余裕で撃退できたものだが……。

「わーっ。劉備は一斉攻撃ができないじゃないか。ええい、各個撃破じゃ。張飛、行けーっ!! わーっ。なんだなんだ。文醜が一騎打ちを断わるなんて間違ってるぞ。どうしたんだ文醜。体でも悪いのか。わーっ。関羽が捕まってしまった。あーっ。張飛もやられた。火計じゃ火計じゃ。あーっ。火計がきかない。どうなってんだ。――あ〜〜っっ!!」

＊

「負けましたね?」

編集者の目は冷たかった。

「一年ともたずに、あっさりと負けてしまいましたね?」

「……」

旅に出よう、と私は思った。

○2月18日

私は旅に出た。

本当に出ちゃうところが、私の偉いところだ。

行先は、北海道。

炭鉱とメロンと映画祭で知られる小さな町だ。

心に傷を負った者たちが、私の旅に同行した。

マンガ家のいしかわ・じゅん、藤臣柊子、とり・みき。イラストレーターの横山宏、張仁誠。作家の久美沙織、波多野鷹。サイエンスライターの鹿野司。その他、総勢23名の大集団である。全員が三國志Ⅲで負けたわけではないが、北を志す心はひとつだった。即ち、スキーである。

43度の壁をころげ落ち、陽のあたるゲレンデでビールを飲み、温水プールで泳いだ後は水着のまま外に出て、新雪の中を匍匐前進する。でもって夜は恒例のイントロ当てクイズ大会。

実に有意義な旅であった。

○2月21日

吉川英治と横山光輝の三国志を読み返して、気分を盛り上げる。

ゲームを始めて半年（君主は再び劉備）、人材捜索に出していた張飛が、的盧と孫子の兵法書を見つけて帰ってくる。

えらいえらいと誉めてやる。

誉めてやるついでに的盧を張飛に与え、兵法書は関羽に授けて軍師能力をアップさせた。これで嘘をいう確率も少なくなる筈だ。

他にも、太平要術の書とかいうものも見つけてきた。

こういう役にたつアイテムならいいけど、何の役にも立たないものばかり、やたら見つけては、どんどん持って帰ってくると面白いだろうなー。

『有害コミックを見つけました』

『家臣の知力がどんどん下がっています』とかね。

他にも、『フェンダー・テレキャスターを発見しました』とか『T-80戦車を発見しました』とか『アメリカ大陸を発見しました』とか『インド人を発見しました』とか……。

くだらないことを、色々考えながらゲームを進めていたせいかどうか、また袁紹軍が侵攻して来た。

関羽の策で、落し穴を掘ることにしたが、これが見事、図に当たった。しかも、敵の大将が知力32の顔良なので、同士討ちの計略にも面白いようにひっかかる。

「わははは。ざまーみー」

大笑いしながら、私は袁紹軍を撃退した。

翌月、兵を補充しようと思っていたら、また袁紹軍が攻め込んできた。

その次の月にも攻め込んできた。

二千やそこらの兵で、何をしようというのか。



イラスト/いしかわ・じゅん

国は荒れるし、兵糧は減るし。ものすごく腹が立った。

「いーかげんにしろ、てめーら!!」

少しは利き目があるかと思って、怒鳴りつけてみたが、コンピューターは少しもいーかげんにしないのだった。

その上、韓馥を滅ぼした董卓軍まで出てきたのだ。

「なるほど。これがいわゆる〝袋叩き〟とゆーやつだな」

私は、もはや超然と呟くしかなかった。

華雄に突撃されて、みるみる兵士の数が減っていく劉備を見守りながら、私は〝神〟になったのかもしれない。

○2月26日

知人から『装甲騎兵ボトムズ』のベストコレクション・セットをもらった。(美鈴ちゃん、ありがとー)

十年前のアニメだから、さすがに絵は古いが、今見ても十分に面白い。

面白い面白いと言って、朝から晩までLDをかけっぱなしにしておいたせいで、うっかり『ドラゴンボールZ』を見そこねてしまった。失敗。

エッセーの仕事があったのを思い出し、コンピューターの前に小さいテーブルを置き、そこで原稿を書きながら、ゲームをする。メシもそこで食う。仕事がちっとも進まない。なぜだ。

○2月27日

コンピューターの前に小さいテーブルを置き、そこで原稿を書かずに、ゲームをやり、ボトムズを見る。

○3月2日

野生時代の高柳が打ち合せにくる。

映画『時をかける少女』で未来人を演じた彼も、今や一児のパパである。

「来月号ですけど、何をやりましょうか」

「ホラー物なんかどうかな?」

「ホラー物。いいかも知れませんね。どんな話なんですか?」

「吹雪で山荘に閉じ込められた男女四人が、それぞれ、とっておきの怖い話をするんだ」

「怖い話?」

「ものすごーく怖い話なんだ。もう怖くて怖くて、とても活字に出来ないような、それくらい怖い話なんだ。喋ってる本人でさえ、トリ肌立てて、オシッコちびっちゃうくらい怖い話。それが四回続く。外は吹雪だ」

私は意味ありげにうなずいてみせた。

高柳は、身を乗り出すようにして、言った。

「それで? どうなるんです?」

「次の朝、天気も回復して、救助隊が山荘にたどり着いてみると、そこに四人の姿はなく、そのかわりに四羽のニワトリが、恐怖のあまり卵を産んでいた。——トリ肌立ちすぎてニワトリになっちゃったんだね。救助隊は、その卵を目玉焼きにして、おいしくいただいちゃうという、まぁ、そんな話なんだけど、どうかな?」

「……」

高柳は、紅茶をスプーンでかきまぜながら、言った。

「最近、スキーの方はどうですか?」

○3月3日

ひな祭りである。

今まで、私のゲームを横目で見ていた妻が、『確定申告なんか、もうどうだっていいんだー。あたしにもやらせろー』と叫び始めた。

仕方がないので、少しやらせてみる。

妻は曹操で始めた。

夏侯淳を総大将として、濮陽を攻め、喬瑁の首を斬る。

そこまでは良かった。

次の年の春。

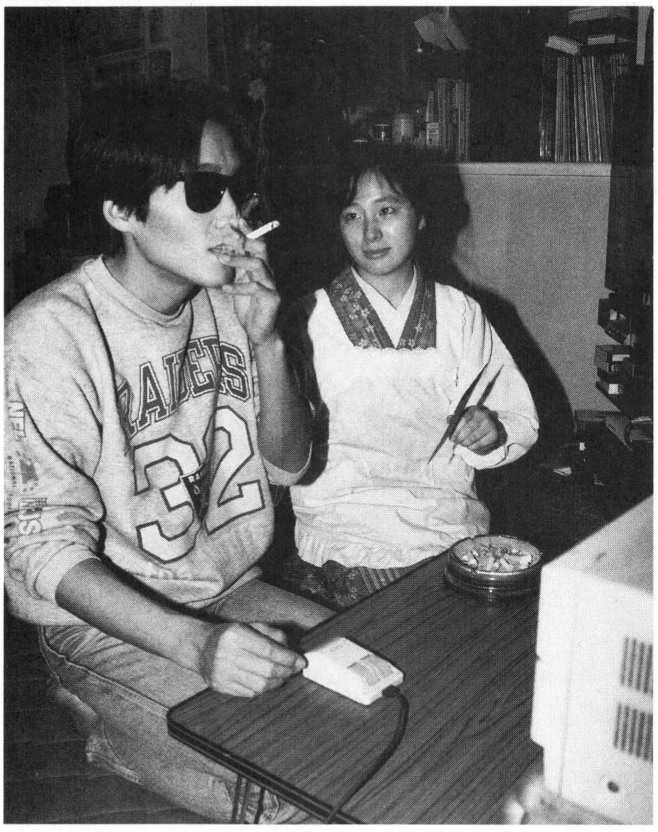
「あー。お金がない。税金が入ってる筈なのにー。あー。兵隊もいない。せっかく傭ったのにー。あー。武将の忠誠度がみんな下がってるー。張遼を見つけたのにー」

都市の規模を考えずに兵力を増強させすぎたのだ。だから、春に給料が払いきれなくて、そういうことになる。

妻の悲鳴を聞きながら、私は呟いた。

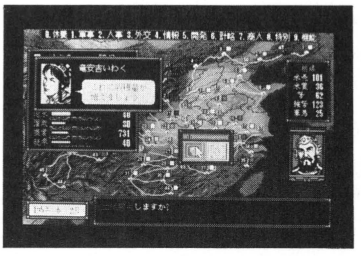
「うんうん。私の通ってきた道だね」

〈次号につづく〉



▲あたしにもやらせろー。と奥さんが言っても黙々とゲームを続ける火浦さん。

三國志Ⅲ



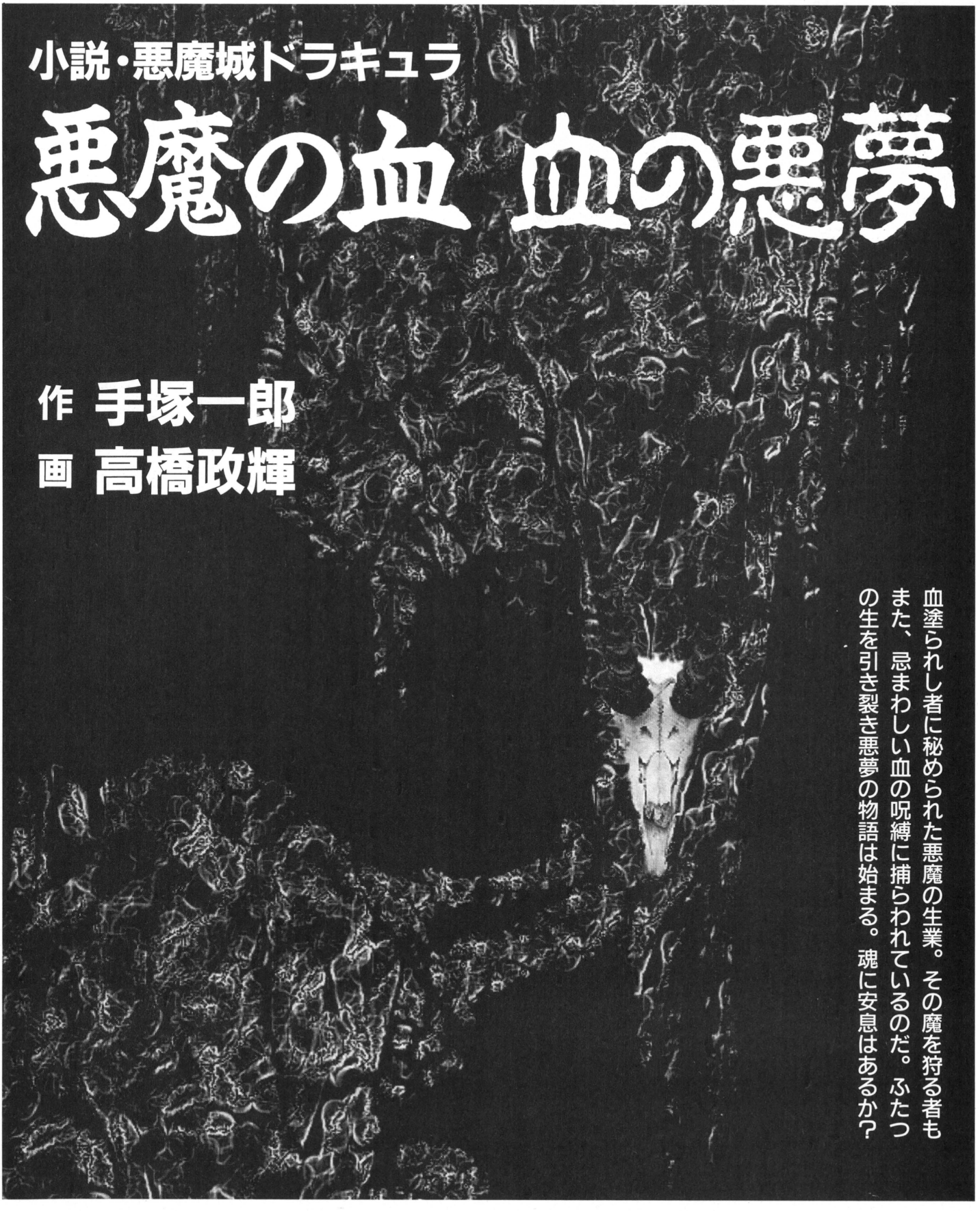
ご存じ、光栄の歴史シミュレーションゲーム『三國志』の第三弾。いままでのシステムより、ぐーんとパワーアップしての登場だ。二〜三世紀の中国、三国時代を舞台に、プレイヤーが君主となって中国の統一をめざすというおなじみのゲームだ。

Ⅲになって強化された部分は、戦闘時のグラフィック。時間経過や天候の変化も重要な要素となった。もちろん、前作で好評だった一騎打ち、同盟国への共同軍・援助要請といった機能も強化されている。

登場武将は約五百人。個々に詳細な能力値を持っていて、さらに新君主や新武将を自由に作成することもできる。プレイヤーにとって、楽しみ方にもぐんと幅が出た。

シナリオは全部で六本。最大八人までのマルチプレイが可能になったのも見逃せない。CD付ならオリジナルBGM全22曲もついて、気分も盛り上がるぞ。

▲光栄　PC-9801VM/UV以降：14,800円[税別]/withサウンドウェア(CD付)：17,200円[税別]



小説・悪魔城ドラキュラ

悪魔の血 血の悪夢

作 手塚一郎

画 高橋政輝

血塗られし者に秘められた悪魔の生業。その魔を狩る者もまた、忌まわしい血の呪縛に捕らわれているのだ。ふたつの生を引き裂き悪夢の物語は始まる。魂に安息はあるか?

©KONAMI 1991, 1992

降誕の章

雲が渦巻いていた。微妙に異なる闇の色が複雑に混じり、溶け、絡み合う。濁流が天を覆っているようであった。あるいは恍惚に抗う、闇の聖母の長い巻毛か。

駆け抜ける大気には、嵐の気配が感じられた。やがて、それは大粒の水滴となって大地を襲うことになる。これから起こるであろう惨劇を憐れむための涙、それとも狂気を受け入れようとの聖母の無意識？　暗天が身をよじって哭く。恐怖を孕んだ突風は、それでも洩れた吐息のように生温い。

外を歩く者は、なかった。

常に自然と対話することで生き延びてきた彼らだからこそ、可視と不可視の間に揺れ動く寓意と象徴とを見逃すことはない。ただし、闇の奥で牙を剝いている恐怖の正体が何であるのかまでは判らなかった。

己れの無力を予感した村人たちは、戸を閉め切り、灯りを消し、抱き合って震えるだけだった。

外を歩く者は、なかった。

だから、村の上空で起こりつつある異変に気づく者もいなかった。暗雲に亀裂が生じている。荒れ狂う雲の動きを無視し、痩せ衰えた月のような、あるいは薄く開いたくちびるのような隙間が生まれている。

天空こそは神。ならば、そこから覗くのは主の体内、それとも胎内。そうしている間にも亀裂は広がってゆく。今では、円に近いまでに。

丸い、澄んだ闇に突然の閃光。遅れて轟音。怯んだように立ちすくむ大気に、山をも崩さんばかりの震えが疾る。それに呼応するかのごとく、森が鳴動する。再び闇に閃く光。遥か天空に浮かび上がる雷は暗雲をも打ち砕き、複雑に触手を伸ばす。

天空こそは神。ならば、それは主の血管、そして流れるのは輝ける血なのだろうか。

大地にへばりつくようにして寄り添う粗末な家々。完全に薄闇の支配下にあると思われていたその村だったが、見れば固く閉ざされた扉の隙間から細く灯りの洩れている家が、ふたつあることが判る。

そのうちのひとつ。

戸や窓に叩きつけられる風の音に呻き声が混じっていた。家の中。干し草の山に薄汚れた布を敷いただけの寝台。その上で苦痛に堪えている若い女が、声の主だった。歪められた顔。滴り落ちる汗に、獣脂の蠟燭が投げかけてくる心細い灯りが弾かれる。噛みしめていた歯と歯が離れ、声が大きくなる。悲鳴に近い。もう少しよ、と女を励ます声があった。言ったのは、彼女の足元に立つ老婆。女の、母となるための試練であった。さらに高くなる悲鳴。それに、別の声が重なる。

老婆の固く結ばれていたくちびるに微笑みが宿った。新しい生命が誕生したのだ。

戸の隙間から入ってきた風の仕業か、蠟燭の先から炎が消失した。室内を闇が満たした。同時に、しっかりと閉めたはずの雨戸が突風に破られる。

何事かと思い、半身を起こした女は、一瞬だけ老婆の顔を見ることができた。天を疾る稲光。驚愕するその表情を、女も真似ることになる。老婆の手に抱かれた嬰児は、真紅の羊膜を身にまとっていた。

そのためであろうか、雷光に浮かび上がった影は、蝙蝠の翼を持つ悪魔のように見えたのだ。再び、闇。女は何かを言いかけたが、遅れて天より降ってきた轟音に遮られてしまった。そして雨音。

同じ時刻。その村では、もうひとりの赤子が生を享けた。同じように、羊膜を身にまとったままで。ただし、それは汚れを知らぬ純白であった。そして雷光に浮かんだその姿は、産婆の目には、まるで天使の羽根のようにやさしく、美しく映った。

雨音が強く、激しくなってゆく。

永い、永い嵐の夜がはじまった。

回天の章

1

そこは、陽の光を拒絶し、昼の存在を否定する世界であった。密生する樹々はどこまでも広がり、天空からの恵みを大地から横取りする。森の底には常に薄闇が漂い、だからそこに人ならざるものの影を見ることも少なくなかった。

人々は森を拓いて得られたわずかな土地に身を寄せ合うようにして住んでいた。いくつもある小さな村落は、しかし大自然の力によって阻まれ、互いに連絡を取り合うのさえ容易でなかった。日の出から日没まで歩き続けることでゆける土地が限界であり、それ以上のものは旅と呼ばれ、生命をも賭ける決意が必要とされた。

森は危険に満ちていた。通りかかった人間を迷わせ、ときには魂を喰らうという精霊、そして獰猛な獣。狼を狩ろうなどというのは有能な家臣を引き連れた貴族の考えであり、それでも森へと足を踏み入れるのは精霊の力の弱まる、また葉が散り、視界が開ける冬と決められていたほどだった。冬とは対極にある夏。その季節に《旅》をするのは無謀と言わざるを得ない。

無謀な二人がいた。

ディーン・シルバは、油断なく辺りに気を配りながらも自分についてくるふたりについて考えていた。正確には錬金術師を名乗るピエール・バイヤンの正体というか、彼の真意に頭を悩ませていたのだが、それについて考えるほどエリザベート・アーイエのことが心配になってしまう。

なぜピエールは自分たちについてくるのだろう。これまで幾度となく頭に浮かんだ疑問。ディーンは自嘲した。何を考える必要があるのだ。彼も宣教師ではないか。先頭をゆく青年は、額の汗を拭いながら大きく息を吐いた。自分がそうであるように、リズもピエールも布教という大命に意欲を燃やしている。それ以外に心を砕く必要などどこにもないはずだ。

だが、しかし――そう思ってしまう。

ディーンは、自分は司教として失格なのではないか、と考えた。しかし……しかし、ピエール・バイヤンは、罪人なのだ。ピエールは身を置いていた細工物の組織の一年分の売上を盗み、こともあろうか、それを都での一晩の豪遊で使い果たしてしまった。刹那の快楽の代償として、何十人の細工職人たちを飢えさせたのだろう。罪の意識は彼にはなかった。少なくともないように見えた。街へと戻ってきたピエールは、すぐさま教会に駆けこみ、大司教の前に跪くと己れの犯し

著者近況



手塚一郎（てづかいちろう）
スーファミ版のストリート・ファイターIIを、攻略本のためにやりこんでいる多忙の日々が続いている。そんな合間にバッティングセンター通いを始めた。おかげで翌日は筋肉痛。フィットネスでも始めるか？



高橋政輝（たかはしまさき）
本小説のイラストはコンピューターグラフィックスを使って製作した。パソコン通信も始めて、家にこもっていることが多くなった。楽しみはベニー松山氏と地方の酒蔵まででかけて、地酒を買いあさること。

た罪を悔いた。涙こそ流したものの、いつもくちびるの端にへばりつかせているあの笑みは消えていなかった。

人々は、汚い奴だとピエールを罵った。偽りの懺悔に違いないと叫んだ。以前にもそういったことがあったから。

それでも大司教は、彼の心は清められたと宣言するしかなかった。主の御力は、いかなる罪人をも悔い改めさせることができるはずだったから。

嵐の前の暗雲のように、人々の心に教会への不信感が広がっていった。

司教という地位にありながら、ディーンもピエールを許せなかった。神を疑っているわけではない。しかし、洗い流せない罪はあると思っている。その者の存在こそが罪。黒く染まっていったのではなく、生まれながらにして闇の心を持つ者。それがピエールなのだ、とディーンは考えた。主に敵対する悪魔を見よ。あの邪悪なる、堕ちた者どもを救う手立てなどありはしない。消滅こそ浄化、そして救済であろう。

ディーンが仕えていたのは領邦教会であった。領邦教会は、多くの場合が荘園の中にあり、その所有権と支配権は領主にあった。つまりは私有教会なのである。

ギョーム・ド＝ビュルマンは、荘園を経営しながらも自ら大司教となり、教えを説いていた。ビュルマン大司教は、権力を振りかざすようなことのない、熱心で敬虔な、聖職者の鏡とさえ言える男だった。ただひとつの悪癖を除いては、の話だが。

彼が何よりも愛したのは女性であった。もちろん、街の女に手を出すことなどできようはずもないため、夜明けまでの恋愛の対象はもっぱら教会の中から選ばれた。それは《洗礼》との隠語で呼ばれた。

聖職者の中には——ディーン・シルバのように——大司教を非難する者もいたが、それは決まって陰口だった。というのも、他に生きる道のない者を教会に引き取り、聖職者として育て、それでも恩を着せたりしないビュルマンの慈悲深さはやはり讃えられるべきであり、相手の女性が同意の上で夜を共にしていることを考えれば、わざわざ告発するに値しないとも思われたからだった。また、この教会が失われでもしたら、明日のパンに困る者も続出しよう。

ギョーム・ド＝ビュルマンは、決して権力を振りかざすような真似はしなかった。しかし、彼の慈悲の心は、本人が望んだり、意識したりせずとも、時としてそれを大きく上まわる強大な力と化したのだった。逆らおうとする者はいなかった、誰も。

2

ビュルマン大司教は、自分の教会をさらに大きく、そして信頼あるものにしようと常々考えていた。だから、細工職人のピエールの懺悔を受け入れたことで吹き出した、街の人々の不満に戸惑いを覚えるのだった。いかなる者であろうとも保護するのが教会の勤めである思っていたのに、それでなければいけないはずなのに……。

どうすれば民衆の不信感を拭い去れるのだろうか。そこで思いついたのが、ピエールに聖職者の道を歩ませることであった。これならば、彼のためにもなるだろうし、また誰にも迷惑はかからないはずだ。

しかし物事は、そううまく運ばない。

真偽はともかく、街では、ピエール・バイヤンは悪魔に魂を売り渡し、鉛を金へと変える秘法を手にいれたらしい、との噂が持ち上がっていた。さらに、彼も自ら錬金術師を名乗りはじめたのだから始末が悪い。噂は憎悪と疑惑とを糧に、次第に大きく、黒くなってゆく。



そしてついには教会をも巻きこむほどまでになったのだった。

大司教ギョーム・ド＝ビュルマンは、それを耳にするや目をまわし、二日もの間、寝室から出てこられなくなってしまった。無理もない。噂は残酷だった。ビュルマン大司教は錬金術師ピエールと組み、その秘法で私腹を肥しているばかりか、呪われし魔王の復活を企んでいる——人によって話し方に違いはあったものの、囁かれていた噂の内容はそういったものであった。

ビュルマンは、どうしたらいいのか判らなくなった。泣きたい気分だった。やるべきことは、法に従いつつも教会の威信を取り戻すことである。それは判っていた。しかし、具体的な方法は思いつかなかった。ある事件が起こるまでは。

それは、大司教の悪癖が原因だった。心に重くのしかかる悩みを忘れたかったのである。女を抱きたかった。相手は、これまでのように誰でもよかったわけではない。一晩の愛の中で啓示を与えてくれるような、そんな聡明な女性でなければいけない。

選ばれたのは、エリザベート・アーイエだった。ビュルマンにとって誤算だったのは、アーイエ司祭の抵抗にあったことであろう。彼女は大司教の相談相手にはなってもよかったが、《洗礼》を受けるつもりはなかった。自分がそういった対象であるとは思ってもみなかったのだ。

肩を抱かれ、寝台に押し倒され、くちびるを吸われそうになった時、はじめてエリザベート・アーイエは自分の置かれている立場を理解した。ビュルマンの顔を引っかき、指に噛みつき、逃げ出した。

大司教は彼女を追おうとはしなかった。拒絶されるとは考えていなかったから。彼が状況を把握するまでに、たっぷりふた呼吸の時間が必要だった。

大司教ビュルマンの背筋を冷たいものが流れたのは、エリザベート・アーイエとディーン・シルバの関係を思い出した瞬間である。表には出さないが、自分の女癖の悪さをディーンが快く思っていないことは知っている。これから起こるであろうことを考えると、ビュルマンは眩暈を覚えずにはいられなかった。

もしも、自分の愛している女性が乱暴されそうになったら、どうするだろう。牙を剝くに違いない。相手が誰であっても。大司教ギョーム・ド＝ビュルマンであったとしても、である。

時間がなかった。

こんなことになるとは想像もしなかった。早く手を打たないといけない。とは言っても、ビュルマンは自分の権力を振るうような、卑劣な真似はしたくなかった。あくまでも法に則り、自分の大司教としての威厳と、教会の威信を回復するべきだとした。その点においては、ビュルマンは真の聖職者であった。

大司教は天を仰ぎ、大きく息を吐いた。この教会はおしまいだ、と思った。ピエールの件で失墜した信用は回復することなく、さらに堕ちてゆくだろう。

小さく呻き、髪の毛をかきむしった。ふと、その手が止まる。

錬金術師ピエール・バイヤン、司祭エリザベート・アーイエ、司教ディーン・シルバ——この三人を一緒にしてしまえばいいことに気づいた。ビュルマンは跪き、主に感謝の言葉を捧げる。そして急いで従僧を呼び、ディーン司教をここまで連れてくるように、と言いつけたのだった。

従僧の背中を見送りながら、我ながら素晴らしい考えが思い浮かんだものだ、とビュルマンは誇らしい気持ちになった。

あまりに嬉しかったので、言葉にして呟いてみた。宣教師、と。

満足そうな笑み。

3

布教の際の法は、そなただ——ビュルマン大司教の言葉は、複雑な響きを持ってディーンの心に吸いこまれていった。

今、思い出しても不思議な気持ちにさせられる。それを望んでいなかったと言った嘘になるだろう。教会に、わずかだったが不満はあった。体面をとりつくろったり、民衆に媚びてまで信者を増やそうとするやり方に賛成できなかった。

それに、リズ——エリザベート・アーイエのことだ。ディーンは、彼女を愛していた。夜中、ふたりで教会を抜け出し、互いの思いを囁き合ったこともあった。抱きたい、抱かれたい、抱き合いたい。

しかし、それは許されない行為。

判っている。判っているつもりだった。だが、ひとり冷たい寝台に潜りこんだ時に感じるのは、決まって戸惑い。己れの肉体が沸騰する。抑え難い衝動。慌てて神に祈りを捧げるが、それでも脳裏からアーイエ司祭の笑顔が消えるようなことはなかった。ディーンは、エリザベート・アーイエを愛していた。本気だった。だから、彼女と夫婦の契りを結びたかった。

しかし、ふたりの前に立ちはだかるのは、法。善悪を超越した存在であったのだ。忘我を求めるだけの関係こそが姦淫なのではないのか。大司教の行う《洗礼》は許されるのか。そういう疑問があった。

それでも法は絶対だった。彼女の細い肩に手をまわすぐらいがディーンの限界で、その膝と膝の間に立つようなことはできるはずもなかった。日ごと不満は募ってゆく。教会の体制が変えられないのなら、と考えたりもした。そんな時の、ビュルマン大司教の言葉だった。

布教の際の法は、そなただ。

ディーンは、最初その意味が判らなかった。が、大司教の脂ぎった顔につけられた爪痕と、つづいて連れてこられたアーイエ司祭の泣き顔を見たことで、ようやく何が起こったのかを理解した。

不思議と怒りはなかった。大司教の声が、聖歌のように心地よく耳に響いてくる。ビュルマンは、ディーンとエリザベートのふたりを宣教師として辺境に派遣しようとしているのだ。そして、そこでの法はディーンに委ねる、とも言っている。

実際は、問題が噴出する前にふたりを教会から遠ざけてしまおうというものなのだろうが、そこには彼らのことを考えたビュルマンらしさがあった。

布教の際の法は、そなただ。

事実上の破門。

それはディーンの心に重くのしかかった。しかし、乗り越えてゆけると思った。自信があった。リズとふたりならば。若き宣教師は、涙を拭う女性を見た。

耳のすぐ下で切りそろえた、少年のように短い髪。それが顔つきを中性的に見せている。瞳は丸く、大きかった。ディーンにまっすぐな視線を返している。

男が頷いた。

女も頷いた。

それで、すべてが決まった。現実を理想に近づけるための旅に出よう。

すべてをふたりで分かち合おう。純粋なままの心を持った辺境の人々に、教えを説いてゆける喜びを。傍らに、いつも愛する女性がいる幸せを。

布教の旅にもうひとり加わると聞かされたのは、出発の日の朝だった。しかも、それがピエール・バイヤンだというからディーンは驚かずにいられなかった。同時に、大司教のやり方のうまさに感心した。

ピエールを改心させようと修道士にしたものの、彼の漂わせる異端と非道の臭いが逆に反感を買い、民衆は教会に不信感を抱くまでになってしまった。しかし、だからといってこの錬金術師を追放するな

どできようはずもない。
ピエールは教会内で悪事を働いたりはしなかった。少なくとも、そう見えた。免職には、納得できる理由が必要だ。だから、宣教師に選ばれたのである。これならば、合法的に教会あるいは街から追い出すことができる。しかも、もし彼が街へと舞い戻ったりでもしたら、宣教という大命を放棄したとして罰することも可能だった。
かくして、三人の宣教師は辺境へと旅立つことになったのである。
当てのない旅ではなかった。
辺境に明るいピエールの言葉――東方には、まだ主の教えが広まっていない地域がある。それを信じての旅であった。
待ち受けているのは夢。ディーンは胸を張って、教会をあとにする。
しかし、夢に熱夢や悪夢があることは、まったく考えていなかった。

4

昼なお暗い森の中。
密生した樹々は、かすかな風の愛撫にも敏感に反応し、甘い吐息とともに葉を震わせる。森の底に光は届かなかった。獣と腐った落葉の臭いが、動かずに漂っているだけ。ところどころには樹の根が大蛇のように、とぐろを巻いている。それに足を取られずに歩くのはかなり神経を使った。そうでなくとも、誰も踏んだことのないような腐った土は、歩を進めるたびに背に虫が這いまわるのに似た悪寒を疾らせる。
死の精霊たちの誘惑も、あるいは血の滴る肉を欲する獣の姿もなかった。ないように見えた。それでも安心はできない。そう、奴らは機会を狙っているだけなのかもしれないのだから。
若き宣教師ディーン・シルバは、この気の抜けない旅に疲れ果てていた。毎日が、歩くことに費やされている。そこには、かつて追いかけていた理想はなかった。
朝、起きた時に膨らんでいた希望も、陽が沈んでゆくにつれてしぼんでしまう。
どこまで歩けば、森が開けるのだろうか。不安は疲労を増大させる力を持っていると、彼ははじめて知った。
まるで熱病のようだ。
ディーンは眠りにつくと、決まって夢を見た。素晴らしい夢だった。
真っ青な空。
ひんやりと心地よい風。
花の咲き乱れる、小さな村。人々の暖かい笑顔。澄んだ大気に鐘の音が響き渡ると、男たちは畑仕事を、女たちは家事を、こどもたちは遊ぶのを止め、日々の幸せを神に祈る。やがて、煮炊きの匂いが風に乗り、こどもたちが、男たちがそれぞれの家に急ぐ――。そんな光景が夜ごと、ディーンの脳裏をよぎった。
しかし、夢さえも無惨に打ち砕かれる。穏やかだった風は突如、勢いを増し、空に生じた濁った雲が、地上に夜ではない闇を投げかける。どこからともなく聞こえてくるのは呪いの言葉。深き眠りから魔王を呼び覚まし、この世を狂気と恐怖で覆い尽くそうとする。やがて血の雨が大地に降り注ぐ。夢ならば醒めてくれ！　宣教師の心の叫びは奇跡的に神の元へと届き、目を開くことを許される。そしてディーンは、魂さえも凍えそうな悪夢から解放されるのだった。昨日も見た夢。毎日、そう思った。
教会を出たのが、遠い遠い昔の日のように感じられる。
昼と夜しかない世界。
時間の観念は退化し、そのふたつだけが行動の規範となっていた。
昨日は十日前と何も変わらず、過ぎ去った日々は、その価値を等しくした。
ピエール・バイヤンは、なぜ自分たちふたりについてくるのだろう。
ふと、ディーンは考えた。ついさっき考えたばかりのような気がしたが、もう久しく、そのようなことを考えていなかったとも思えてくる。どちらでも、いい。それ自体は重要なことではない。
ピエール・バイヤンは、なぜ自分たちふたりについてくるのだろう。
事実上、教会から破門された三人なのだから、これから何をしようと誰からもとがめられるようなことはない。自由。そう、自由なのだ。しかし、それでもピエールは、布教の旅から脱落したりはしなかった。不平や不満はひと言も漏らさず、ただ歩きつづける。いつ終わるとも知れない旅なのに。ディーンには、それが不思議でならなかった。改心し、本気で神の教えを広めたいと思いはじめたのだろうか。
違う。理由は、ない。直感に過ぎない。むやみに人を疑うのはいけないことだと判っている。しかし、ディーン・シルバは自分の勘が当たっていると確信していた。気を許してはいけない。
食事の前に主に祈りを捧げるその時だって、そうだ。なぜ、感謝の言葉を他人には聞こえないような小声で呟く必要がある。恥ずかしいから、などという言い訳が通用するとでもおもっているのだろうか。
この男は、何かを隠している。何かを企んでいる。気を許してはいけない。絶対に。何気ないふりをして、様子を窺おう。
森は、血の臭いに支配されていた。
誰が流した血なのだろう。人間。獣。それとも、もっと別の存在？　深く吸いこむと、喉の奥で生命の源である液体の味がした。吐き気がする。眩暈がする。ディーンは、息を止めたまま歩きつづけた。
ここに漂っているのは、本当の血の臭いなのではない。無数の葉が発する、濃密な臭気に過ぎないのだ。それは判っていた。判っていても……。身体の奥に眠っている、遠い祖先より受け継がれた記憶。それが蘇ってくるような気がしてならない。
太古、人間は当然のこととして同じ種族の者の肉を食らい、血を啜っていたという。倒錯した愛の形。愛ゆえに相手の心を欲し、体を求め、魂まで望んだ――その結果である。人間が理性を手に入れた瞬間から、それは禁忌とされ、忘れ去られようとしていた。だが、この森は……この臭いは悪魔のようだ。記憶という墓を掘り返し、腐り、朽ち果てたはずの本能を蘇らせる。
赤い渇き、あるいは紅の法悦。
ディーンはエリザベートに抱きつき、そのくちびるを貪りたい衝動に駆られたが、拳を握りしめ、必死で抗う。いつまでこの誘惑に堪えられるのだろうか、と考えながら。永くは持つまい。
なぜ、こんな狂気にさいなまれなければならないのか。憎しみを胸に思い描いたのは、錬金術師ピエール・バイヤンの顔。怒りに勝る感情は、ない。薄れゆく肉体の飢餓に満足しつつも、ディーンは考えることをやめたりはしなかった。
ピエールの言葉を信じて旅をしてきたのは、過ちだったのではないか、そう思った。この森は世界の果てまで続いていて、自分たちは死ぬまで歩く運命にあるのかもしれない。嫌だ。それは嫌だ。若き宣教師は、振り返り、ピエールを怒鳴りつけたかった。どこに村があるのだ。どこに救いを求めている人々が住んでいるというのだ。
三人は、同時に立ち止まった。
陽は傾き、葉と葉の隙間から微かに見える空は、朱に染まっている。
宣教師たちの鼻に届いたのは、懐かしい匂い。ディーンは、身体に蓄積された疲労を忘れ、疾りはじめていた。
残りのふたりも、それに倣う。



息が上がり、眩暈がし、心臓が早鐘を打つ。それでも疾り続けた。樹が疎らになってゆくのが判る。突然、森が開けた。

——森の彼方の国。

そこは夢にまで見た村。立ち止まった三人。ディーンは、涙を流している自分に気づき、微笑んだ。

5

人々は、神の存在を信じていなかったわけではない。それどころか常に敬虔な態度で感謝の祈りを捧げていたほどだ。

万物には例外なく神あるいは精霊が宿っているとし、彼らの機嫌を損ねてしまうと農作物の収穫や、自分たちの健康に悪い影響が出ることを経験的に知っていたのだ。子供が病にかかると祈りをおろそかにしたことを精霊に詫び、飼っている豚が子を産むと神に感謝の印として供物を捧げた。

村人たちの生活は神や精霊と密接に結びついており、決して切り離せないものとなっていた。ただ、彼らの崇める神々は漠然とした、抽象的な存在に過ぎず、だから姿はもちろんのこと名前さえもつけられていなかった。

旅人として歓待された宣教師たちは、そういった村に伝わる神々の話を聞かされることになった。

ディーンたちが望んだわけではない。食事が終わると同時に村長であるボリ・レナールが静かに話しはじめたのだ。

それを聞きながら、ディーンはここでの布教は非常に困難なのではないか、と思った。なぜ、彼らは見ず知らずの旅人にこのような話をするのか。ディーンたちは、宣教師という身分を明かしてはいない。食事の前に、ささやかな祈りを捧げただけ。もしかすると、遠まわしにここでの布教を拒否しているのかもしれない。そうとしか思えなかった。しかし、この

まま引き下がり、再び悪夢のような旅を再開する気には到底なれない。大きく息を吐く。

エリザベート・アーイエが、自分の荷物の中からふたつの像を取り出した。

それを見て、ディーンは驚くと同時に、彼女の頭の良さに感心した。

領邦教会では崇拝することが禁止されていた聖像であった。ギョームド・ド＝ビュルマン大司教は、芸術は異端に傾くものとして固く禁じた。絵画あるいは像などで神を表現することは、聖なる信仰を程度の低い物質礼拝に貶める危険性がある、というわけだ。だから領邦教会の大聖堂は、資金難であるわけでもないのに、神の象徴としての巨大な十字架が掲げられているに過ぎない、非常に簡素な造りになっていた。

しかし大司教が昔からの聖像否定論者であったかというと、決してそのようなことはなかった。ディーン・シルバは知っている。以前、ビュルマンは、ある彫刻師に立派な聖像を造らせていた。ところが、その出来が気に入らず彫刻師と口論したのである。どちらも自分なりの理想と信念を持っていたため、一歩も引きはしなかった。

最後に両者は決裂した。彫刻師は、持っていた鉄槌で生涯の傑作を打ち砕いたのである。涙ながらに。そして、叫んだ。芸術の判らない奴なんざ、くたばっちまえ、と。ビュルマン大司教が変わったのは、その時からであった。彼は神を題材とした絵画や像などの一切を認めなくなり、それを廃棄しない者は異端と見なすとの触れまで出した。聖像を二体、隠し持っていたエリザベートに、ディーンが驚かされたのには、そういった理由があったのだ。

女司祭は取り出した聖像を、テーブルの、村長たちからよく見える位置に置いた。そして透き通った声で、ゆっくりと説明する。神と聖母についてを。

村人たちは、その不思議な神話に聞き入っているようだった。

ディーンが感心したのは、ここである。名さえも持たない彼らの神々は、だからこそ漠然とした存在でしかなかった。そこで胸の中にある想いをしっかりとした像に結ぶための手助けをしてあげることが大切となってくる。

聖像は圧倒的な存在感を持ち、人々の心に少なからず影響を与えるであろう。

エリザベートは、布教を円滑にするための手段をすでに考えていたのである。

もちろん、これだけで布教がうまくゆくとは思えない。この地で崇められている神を教会のそれと等しくさせるのは根気のいる仕事になるはずだ。

しかし、今はこれで十分だった。

村人たちの目は神話の語り部からふたつの聖像へと移っていた。まるで吸い寄せられたかのように。

十分だ。

十分すぎるほどだ。

やがて教義は伝説や伝承以上の存在となり、彼らの心に染みこんでゆくだろう。ディーンは、そう確信した。

エリザベート・アーイエの声は続く。歌うような声。爪先まで痺れそうになる。

若き宣教師は、最愛の人を頼もしそうに見つめた。この女性を愛していることを光栄に思い、この女性に愛されることを名誉に思った。今日という日を、一生忘れたりはしない。記念すべき夜。ディーンは、そっと目を閉じた。このまま眠ってしまいたい気分だった。リズの声を聞きながら、彼女の息を感じながら眠るのは夢だった。それが今晩、叶いそうな予感がした。

そこで気がついた。

ピエールの存在を。

部屋の中を、ゆっくりと見まわす。

いない。

どこへ行ったのだろう。

何をしているのだろう。

なぜか判らないが胸騒ぎ。背すじを冷たいものが滑り落ちた。眩暈。心の中を支配するのは吹き荒れる凄まじい冷気。思わず自分の身体を抱きしめるが、無駄だった。

エリザベート・アーイエの声は続く。歌うような声。だが、それを耳にしてもディーンの心に、もはや温もりは戻ってこなかった。青ざめた顔で座りつづけるだけ。

6

人々が心を開いてくれた証なのかどうかは判らなかったが、ディーンたちは村への居住を許可された。彼らの手によって村はずれに粗末ではあるが教会が建てられた。

ディーンはエリザベートとふたりで畑仕事に精を出しながらも、暇を見つけては村の者たちに聖書を読んで聞かせた。

そうやって最初の十日が過ぎた。

その間、ピエールがふたりの前に顔を出すことはあまりなかった。

ディーンは、彼が自分たちに遠慮あるいは気を利かせているのかと思ったが、実はそうではなさそうだった。彼は彼で自分だけの小屋を建て、そこで生活しているらしいのだ。教会に立ち寄ることも少なくなり、やがてまったく顔を見せなくなってしまった。それでもディーンはピエールの行いを非難したりはしなかった。エリザベートと相談して出した結論であった。

ピエール・バイヤンは、別に宣教師になりたかったわけではないのである。求めていたのは平穏だったのかもしれない。幸い、村人たちとも何の問題も起こさずに暮らしている。ならば、自分の生きたいように生きさせてあげるべきだ。

布教の旅に出たころはピエールに疑いの眼差しを向けていたディーンだが、最近ではそれもなくなった。

この村を訪れた晩、どこで何をしていたのかさえも訊く必要はない。

そう、ここでは誰もが自由なのだ。誰もが夢を追いかける資格を持っている。

ある日のこと、突然ピエール・バイヤンがふたりの村人を伴い、教会を訪れた。彼らを見て、エリザベートは涙を流して喜んだ。ディーンも泣きそうになった。彼らの手にあったのは、小さいながらも立派な鐘であったのだから。

錬金術師は、自慢気に人差し指で鼻の下をこすって見せた。

彼の冶金術をもってしても、何の設備もないこの村でこれほどの鐘を作るのは想像を絶する作業であったに違いない。

山から岩を掘り、樹からは炭を作る。そんな作業に明け暮れていたからこそ、教会に足を運ばなかったのであろう。

胸がいっぱいになり、ディーンは感謝の言葉を口にすることができなかった。ただ、深く頭を下げた。

それに対してピエールは笑っただけだった。そして司教と司祭に背を向け、歩きはじめた。教会に戻るつもりはないらしい。村人の話によれば、彼は錬金術の研究に没頭しているらしい。

それでディーンは納得した。薬品や金属を扱う研究では、時間が大切な要素になると聞いた記憶がある。鐘を寄付し、その役目を教会にやってもらおうというのだろう。ピエールの考えそうなことだ。

もっとも、それで彼に対する感謝の念が薄れたりはしなかった。鐘突きという聖務を欠かさずにこなさなければならない、との決意がさらに固くなっただけだった。

教会の隣に簡素だが頑丈な鐘楼が造られたのは、それから三日後のことだった。

陽がもうすぐ西の森に落ちるという時



刻。村人が教会を取り囲んでいた。

ディーンは満面に笑みを浮かべて、人垣を見まわした。その中に鐘を造った本人であるピエールの姿はなかったのが残念だったが、それでも宣教師は微笑みを絶やさないようにした。

人々の期待が高まってきたのを見計らい、エリザベートに合図を送る。

彼女は真剣な面もちになると、傍らの綱を強く引いた。一瞬遅れて、渇いた鐘の音が大気に溢れはじめた。

高く、低く。長く、短く。重く、軽く。複雑な音の波が、ひんやりとした風に沁みる。魂が揺さぶられるような音であった。次々と生み出される響きは混じり、溶け合い、気がつけばひとつになっていた。その余韻は森へと吸いこまれてゆき、やがて消えた。しかし村は静寂に包まれたりはしなかった。人々の歓声や手拍子がそれを許さなかったから。

それを見て、ディーンとエリザベートは安堵の笑みを交わし合った。鐘は村に受け入れられたのだ。

鐘の音は、少しずつではあるが確実に村人の生活を変えていった。

さすがに彼らの眠りの妨げになるのを恐れて夜中から明け方にかけては控えられていたが、陽が昇ってからは朝課の鐘、讃歌の鐘、正午には六時課の、そのあとは九時課、陽が沈んでからは晩課、人々が眠りに入る少し前に一日の最後を知らせる終課の鐘が、それぞれ鳴らされた。

時間の概念は、領邦教会で学んだように、昼と夜を十二等分する方法がとられた。が、ここでは通常、時間を計るのに使われる獣脂の蠟燭が不足しているため、領邦教会ほど正確に鐘を鳴らせなかった。

それでも陽の光による影の長さや、月の光の下で見る影の鋭さでおおよその時間を感じ取るよりは、かなりましだった。

今日も村に鐘の音が響き渡る。

今となってはその音に何の感銘も受けなくなってしまったが、それは村の生活の基調となった証でもあり、時の流れを人々に意識させるためには十分過ぎるほど役立っていた。刻の概念は会話の端々にものぼるようになった。九時課の鐘が鳴るころ、ティムスの家に集まろう——そんな約束も交わされた。

時間の概念は、確実に村人の間に浸透していた。しかし、ディーンは少なからず不満と苛立ちとを感じていた。

人々に受け入れられたのは結局のところ、鐘の音だけだったのではないか、と思えるからだ。聖餐式に出席する者は少なかった。日によっては、誰も教会を訪れないこともあったほどだ。

若き宣教師は、闇に沈む森へと迷いこんでしまったような気分になっていた。

そもそも、教会の鐘はどういった理由で存在するのだろうか。決まっている。聖職者、信者を問わず、刻を生活の基調とするためだ。そして時間を意識するとは、余暇を作り出すことにつながり、それがないことには文化と文明は停滞を余儀なくされるのである。

ディーンは、大きくため息をついた。仕事をしない時間が増えたのに聖餐式へ出てこないのは、主を神として崇めていないと解釈できる。何とかしなければならない。神は人々の信仰を糧に大きく、強くなってゆくものだから。だがディーンの焦りの中には、宣教師としての自分の存在意義を認めてもらいたいという、聖職者らしからぬ考えも含まれていた。

7

最初、エリザベート・アーイエは反対した。もちろん、それは悪いことではないし、教会が信者を増やすために用いる常套手段でもある。でも——と、エリザ



ベートは主張した。ディーンは、彼女の言いたいことがよく判った。素朴で平穏を愛する村人たちを、わざわざ怖がらせることはない。そういうことなのだ。

しかし、ディーンはエリザベートに同意しなかった。できなかった。目の前にある夢を摑もうとして何が悪い。そして、それは村人である彼らのためにもなるのだから。そうしなければ、この村にいる意味がない。布教せぬ宣教師は、翼をもがれた鳥にも等しいではないか。これは、みんなが幸せになるための試練なのだと思わないか。

愛する男の熱心な説得に、ついに女が折れた。こうして、暗黒の魂を持つそれは解き放たれたのだった。

ディーンは村人を集め、恐ろしい悪魔についての話をはじめた。

蝙蝠の翼を持ち、夜空を飛翔するその邪悪なる存在は、刹那の快楽を餌に人々の心に舞い降り、破滅へと導いてゆく。撒き散らす混沌は法とは言えず、従う者を人から獣へと貶めるだろう。

村人たちは静かに聞いているだけだった。宣教師は声高らかに宣言した。悪魔を信奉する者は卑しき異教徒である、と。異教徒は、それゆえに神の庇護を受けられない。従って、死しても天に召されることはなかった。

母なる大地へ還えることを拒絶された死体は、どうなるのだろうか。そう、腐らずに存在し続けるしかないのである。精神の解放を許さない肉体に、死は逆流し、死に切れざる者——つまり生と死の両方の世界に住む者を作り出してしまうのであった。

聞いていたひとりの村娘が、突然泣きはじめた。それを父親らしき男が陽に灼けた太い腕で強く抱きしめる。男は娘の耳元で何か囁いた。しばらくすると少女は泣きやんだが、それでも真っ青な顔をして、細い体を震わせていた。

そんな光景を見て、ディーン・シルバの胸は小さく痛んだ。しかし、ここで止めるわけにはいかなかった。続ける。

話は、吸血鬼にまで及ぶ。生と死の間を漂う存在は、いずれ吸血鬼になるのだ。

赤い色をした満月が、胸の悪くなるような光を大地に落とす夜。まどろみかかった夜の思考に、血の色がゆっくりと広がってゆく。理性は失われ、本能は禁じられているはずの渇きを感じることになる。

今まで静かに聞いていた村人たちが、互いに何かを囁きはじめた。

神を信仰させるための悪魔。人々の心に眠る、闇への恐怖を利用した教化法。若き宣教師ディーン・シルバは、その効果に満足しながらも、さらに続ける。

嗜血症は、嫌悪すべき病である。これに冒されると、水では決して癒すことのできない渇きに襲われる。肉体の沸騰を抑えるためには生命の水、すなわち血が必要だった。だが、それは共喰いとも呼べる行為に他ならない。他者の生命を断ち、自らの延命としたところで、得られるのは真の幸福とは言えないのである。安らぎは、神への信仰から生まれる。悪魔に惑わされてはいけない。真実を見つめ、人間としての生を全うすることこそが幸せなのだ。

ひとりの村男が立ち上がった。

司教に向かって訊く。神を崇めれば、吸血鬼にならずに生きられるのか、と。

ディーンは、力強く頷いた。自分の犯した罪の数を数え、日々の祈りを欠かさなければ、主は必ず微笑みを返してくれる、と彼らに約束した。それから傍らに立つエリザベート・アーイエに合図を送る。

女司祭は目を閉じ、その透き通った声で讃歌を歌いはじめた。聞きながら人々は、いつの間にか手を合わせ、祈りを捧げていた。ディーンは安堵の息を漏らした。

ふたりの宣教師は、これから教会を根底から揺さぶる事件が起こることになるなど、夢にも思ってもいなかった。

神を信仰させるための悪魔。人々の心に眠る、闇への恐怖を利用した教化法。

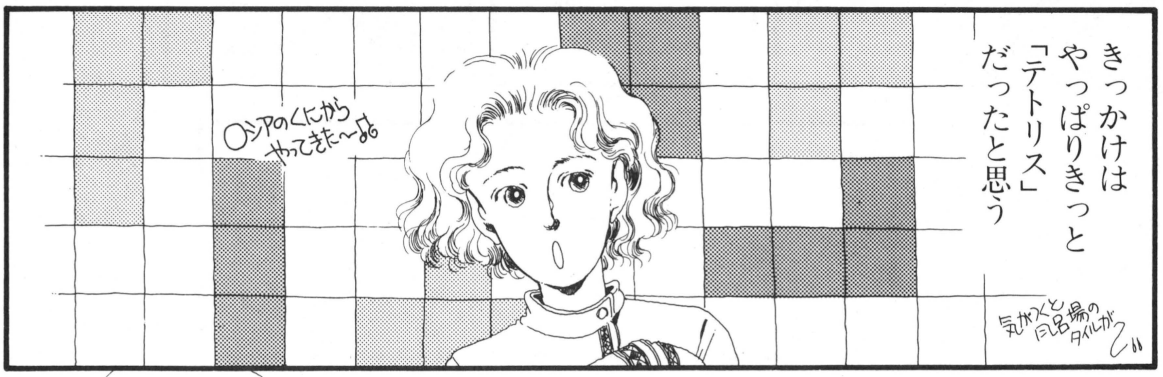
しかし邪悪なる伝説と伝承は、現実となりつつあったのだ。

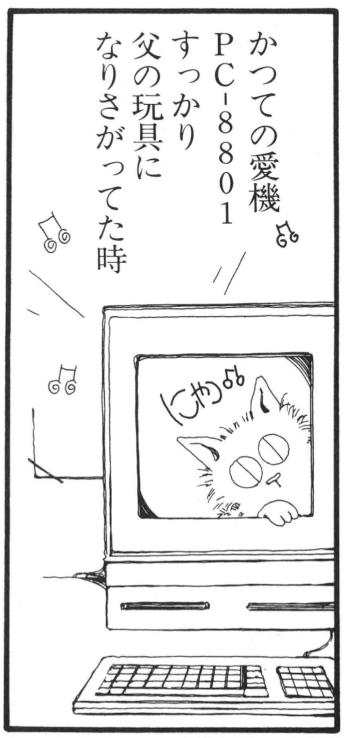
抗うことのできない紅の誘惑。

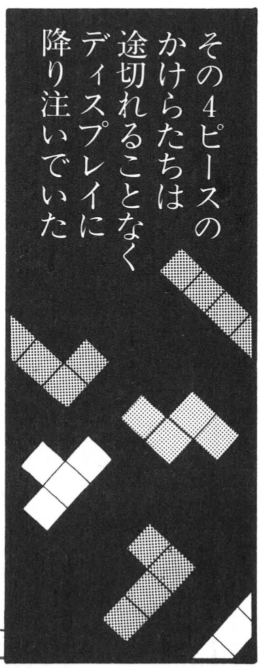
村を吸血鬼が襲った。

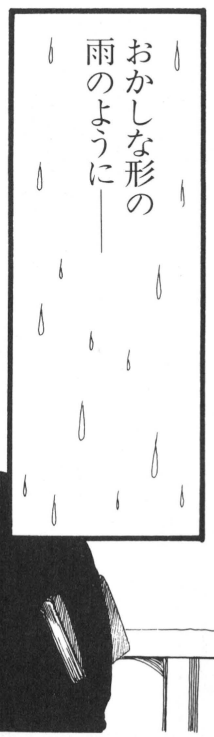
〈つづく〉


わんだりんど
①
WONDERLAND
晴れた夜に
宝石の雨が降る～♬
by めるへんめーかー


○シアのくにから
やってきた～よ
きっかけは
やっぱりきっと
「テトリス」
だったと思う
気がつくと風呂場のタイルが


かつての愛機
PC-8801
すっかり
父の玩具に
なりさがってた時
にゃ


その4ピースの
かけらたちは
途切れることなく
ディスプレイに
降り注いでいた

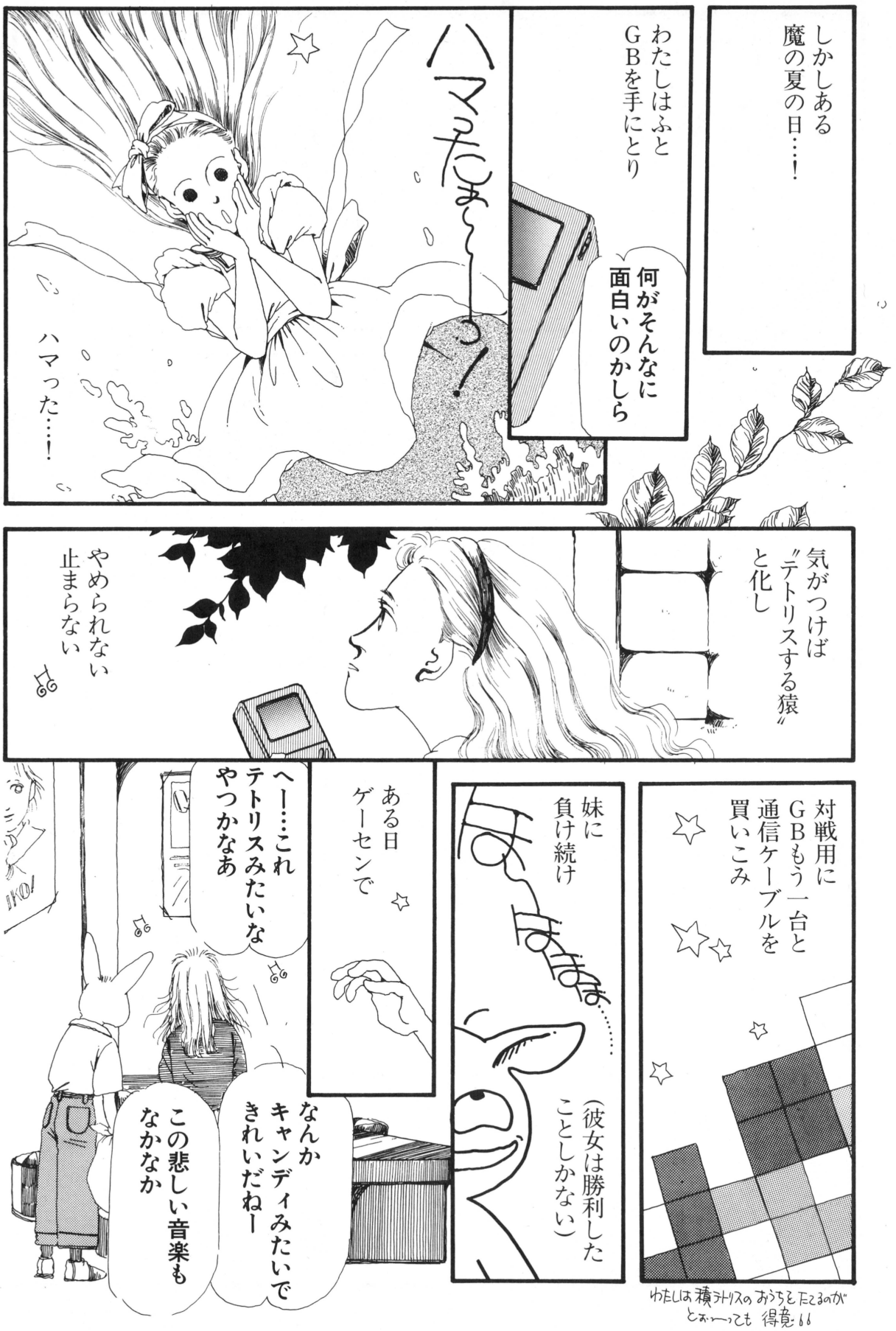

おかしな形の
雨のように——
うしろで見ていて


へーんだ
あんなもん
できるわけ
ないもんね
あの頃のわたしは
賢明だった

●テトリス　社会現象にまでなった超有名パズルゲーム。ソ連(今はもう崩壊してしまったが)生まれの作品。ルールはいたって簡単で、上から落ちてくる六種類のブロックを操作し、横一ラインを揃えて消していくというもの。四ラインまとめて消すことを『テトリス』といい高得点。その人気のほどは、アーケード、パソコン、各種家庭用ゲーム機など、あらゆるマシンに移植されたことからも知ることができるだろう。『落下型アクションパズルゲーム』というジャンルを築いた。



●**コラムス**　テトリスの大ヒットにより、落下型アクションパズルゲームが数多く発売された。コラムスはそのなかで、完成度、人気ともに最も高かった作品。ルールは、上から落ちてくる三連の宝石を操作し、同種の宝石を三個以上並べて消していくというもの。並べる方向は縦横斜めのいずれでもオーケー。一発逆転性を持つ魔法石や連鎖消しといったフィーチャーが、爽快感を生み好評を博した。めるへんめーかー先生のように、いまだにハマっている人も多い!?



●ハットリス　テトリスのゲームデザイナー、アレクセイ・パジトノフによる第二弾。落ちてくるのは、ブロックではなく帽子。ルールは、二つ並んで落ちてくる帽子を操作し、同じ種類の帽子を五つ積み重ねて消していくというもの。各帽子は、それぞれ高さが異なっていて、その高低差をうまく利用した技がこのゲームのポイントであった。しかし、テクニックよりも、落ちてくる帽子の種類による偶然性に左右されやすい。そのためか、前評判の割にあまりヒットしなかった。





はみだしゲームコラム

●ドクターマリオ　任天堂の人気キャラクターであるマリオを題材にした、落下型アクションパズルゲーム。プレーヤーは、マリオが投げ込むカプセルを操作して、ビンの中にいるウイルスを退治していく。ウイルスを消すには、同色のカプセルと合わせて、縦か横に四つ以上並べなければならない。テトリスタイプのパズルとしてはかなりあとの発売であったが、完成度の高さと対戦プレーのおもしろさにマリオ人気も手伝って、かなりのロングヒット作品となった。

■めるへんめーかー先生にはげましのおたよりをおくろう!!
あて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ログアウト編集部気付　めるへんめーかー先生



読者のページ

LOGOUT LETTERS

ログインにちらっと予告広告を載せただけなので、おたよりなんか来ないんじゃないかと心配してたけど、たくさんおたよりがきて、うれしいよん。

僕は、最近TRPGを始めたのですが、まだPCしかしたことがありません。GMもしたいのですがGMをしていてもPCのように楽しめますか。それに難しくないですか？

（大阪府・小泉直幸）

ぼくが初めてテーブルトークRPGをプレイしたのは、ウィザードリィRPGをつくったときで、とにかく企画を説明するより、プレイしてみてください、と安田均さんに言われて、まだできていないウィズを楽しんだのだった。自分がおもしろかったんで、いいものにしよう、という意欲がわいたんだよね。初めてマスターをやったのはログインの人たちにウィズを知ってもらおうと思ったときで、これがまたおもしろかった。キミも心配しないで、真ウィズのマスターを楽しむといいよ。

いわゆる編集長

新雑誌創刊おめでとうございます。ファンタジーノベルのファンの私は、この方面の雑誌が好きなので期待しています。ところで、私は『ドラゴンランス戦記』や『ダークソード』等の原作者のM・ワイスとT・ヒックマンが好きなのでLOGOUTに二人の小説が掲載されたらいいなと思っております。では、また。

（神奈川県・安部嘉彦）

見てわかるとおり、ログアウトはタテに文字を組んでいる。海外の小説はヨコ組みだ。このヨコをタテにするってのがタイヘンなんだよなぁ。ヨコハマはタテハマにならないしなぁ。うん。

そばをタテに食べる編集者

LOGOUT創刊おめでとうございます。ところでログアウトって何ですか？

（大阪府・西川　圭）

UNIXというOSを使ってるコンピューターはマルチユーザー、マルチタスクという環境で使われている。だから、パソコン通信みたいに、使うためにはログインをしないといけないのだ。ついでにいうと、この本もUNIXを使って作っている。おかげで、5分で終わることが5時間かかって家に帰れない。1日の仕事が終わって、抜けるときはログアウトというコマンドを使う。あー、今日も1日ご苦労さん。と自分自身をなぐさめつつキーに打ち込むのがログアウトだ。

UNIX嫌いな編集者

ログアウト創刊おめでとうございます。さっそく読ませていただきましたが、子宮のころから待っていただけあって素晴らしい出来でした。もう目からウドンコが落ちまくりました。特に目次のレイアウトなんか神業ですね。ここまでされた日にゃーもうアナタのト・リ・コ（ウフ♥）これからも毎号買うのでがんばってください、期待しています。……え、まだ発売されていないんですか？いやーん。

（東京都・加藤芳弘）

アスキーがこんなアナログちっくなジャンルに手を出し目次のレイアウトは、神様である荒井清和画伯に頼んだのだ。

べーしっ君な編集者

ペンと魔法のイラストコーナー

イラストは、ペン、黒インクで書いて送ってほしいぞ。色、薄墨はダメよん。

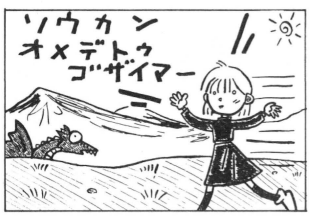


▲鳥取県・塘内博之

筆のタッチが力強いぞ。でもこれはいったいWIZの誰なのだ？

◀島根県・山崎史枝

点描を使っていてとてもいねいだけど、プロポーションに気をつけてねん。



▲東京都・戸塚義一

どこかで聞いたような名前だけど、きっと違うよな。



▼埼玉県・斎藤玲子

ログアウトは女性読者のことを忘れないよん。創刊号は楽しんでもらえた？



▲東京都・城内　勇

ドラゴンの子どもって、家の中で飼うとあちこち飛びまわって大変なんじゃないかなー。



▶岡山県・高田　広

これはいわゆるパーティーってやつですか？　でも薄墨は今回だけね。



東京都・堀川大輔▶

郵便局の人に告ぐ、イラストのおしりにスタンプを押さないでほしい。



なさるとは、ちょっと意外なわたしです。しかし、それだけにオーエンしちゃう気分だねぇ。がんばれ!! 大体さ、Xｌｔｕｒｂｏ Ⅲしか持ってないんだからさ。ログイン読んでもイマイチ楽しみきれ……、いやウソですよ。ええ、毎度楽しみにしてます、はい。でもがんばれ。

（秋田県・鷲谷憲樹）

オーエンて王と長島のことでしょ？ あれはオーエヌか。わかった！ 98ノート持ってるやつだ。あれはオーエ。すべり台とかブランコのあるのはコーエンか。

いちびりな編集者

ロ グアウト創刊おめでとうございます。アスキーのゲーム雑誌の中で、ゲームものはファミコン（コンシューマ）、ＭＳＸ、パソコンと、のこるはテーブルトークとアーケードゲームだけでしたが、とうとうＴＲＰＧの雑誌がアスキーからでる。アスキーファン（変？）にとってはうれしいかぎりです。

Ｐ・Ｓ ところでログアウトは月刊なのですか？ それとも季刊なのですか？

（埼玉県・北野聡士）

見てもらったとおり、ログアウトはテーブルトークＲＰＧだけの雑誌じゃあない。でも、究極のストーリーゲームであるテーブルトークを楽しんでいるんならこのムックは楽しんでもらえたと思う。これだけ読みごたえのあるものはそうめったにあるもんじゃない。そうそう、ログアウトは隔月刊のペースで発売される予定だ。つまり、次は７月９日というわけだ。早く続きを読ませてあげたいけど、もうちょっと待ってほしいのだ。

えらく自信のある編集者

ロ グアウト創刊おめでとうございます、で文章はじまってる奴等が多いと神は私に告げられた。この予言は必ず当たるだろう。

（神奈川県・岡本拓也）

わしの予言だと、このコーナーは次号に続いちゃうんだな。

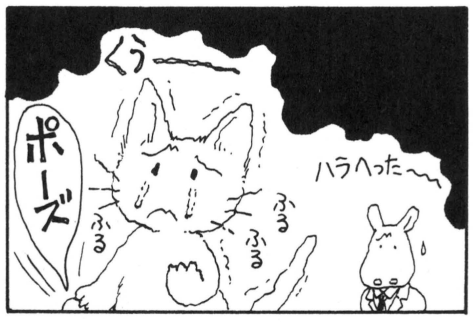
ノストラダムスな編集者

戦う人猫（ひとねこ）

〈ホントに主婦〉 ものぐさ ずん









応募のあて先

各コーナーへの応募はつぎの住所へ。採用者には本誌特製テレカを差し上げます。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログアウト編集部
LOGOUT
LETTERS係

イベント&サークル

このコーナーでは、イベントやサークルの同人募集を掲載します。

応募のしかたは、４００字詰め原稿用紙にタテ書きで、掲載してほしいイベント、サークル紹介を書いて、責任者の住所、氏名、年齢、電話番号（これは掲載はしません）、イベントの場合は連絡先を明記して、お送りください。これらの条件が満たされていない場合は、掲載をすることができませんのでご注意ください。

イベントなどは本誌の発行月（次回は７月９日予定）を考えて、ゆとりをもってご応募ください。次号分の原稿は、５月20日締切（必着）です。また、応募が多数の場合は翌号まわしになる場合もありますので、ご了承ください。

当編集部では、イベントやサークル案内を掲載するだけですので、各イベントやサークルで、問題が発生した場合、その責を負いません。くれぐれもトラブルなど起きないようにご注意ください。

■イベント紹介

日本ゲーマーズ協会 ファースト・ディヴィジョン
◎多摩フリースペース
会場 府中市市民会館 京王線府中駅北口下車５分
日時 62回５月31日（日）
63回６月21日（日）
時間 午前10時〜午後８時
参加費 ７００円

◎第６回Ｒ・Ｐ・Ｇ・Ｆ・Ｄコンベンション
会場 靖国会館 ＪＲ市ヶ谷駅下車徒歩10分／地下鉄九段下下車５分／靖国神社内
日時 ７月26日（日）
時間 午前９時30分〜午後４時40分
参加費 １０００円

ともにロールプレイングゲーム・コンベンションです。マスターは若干用意しています。当日マスター希望は、参加費無料です。当日受付は定員になりしだい締め切らせていただきます。

○平成４年度会員募集中 各種会員特典あり。くわしくは、事務局まで62円切手２枚同封のうえ、お問い合わせください。

○スタッフ募集 高校生以上男女で、クラブ運営や会報の編集をやってみたい人。くわしくは電話にてお問い合わせください。

問い合わせ先

〒203
東京都東久留米市前沢５-７-27 創美流華道会館内
日本ゲーマーズ協会事務局
☎０４２４-７５-０３３０
ＦＡＸ０４２４-７１-１６１６

関西出張所
〒９１４-01
福井県敦賀市金山86-23-10
創美流関西出張所内
☎０７７０-２４-１１６１

BOOK REVIEW

評者＝（美）/青井美香　（浩）/尾之上浩司　（田）/田北鑑生　（星）/星　敬　（三）/三村美衣　（山）/山岸　真

初夏の黄昏どきは、ベルガリアード物語とマロリオン物語の一気読みでいろいろな誘惑に打ち勝とう。

日がだんだん長くなってくると、夕方から夜にかけての時間が引き伸ばされていきます。本格的な夏の到来のまえのこの黄昏どきは、何かいいことが起こるんじゃないかと浮き浮きしてしまう……こういうときって、危ないんですよね。浮わついた気分でいると、魔がさしたりするんです。こんなときこそ、外を出歩いたりしないで、うちに腰を落ち着け、じっくり読書なんてのもいいかもしれない。だいたい、人の誘いにのっかって外へ出ると、思わぬ散財……夏に遊ぶための資金もなくなるってことになりますしね。

でも、そんなときゅうにいわれても、何を読んだらいいかわからない。そういう人にお勧めするのは、とりあえず長い物語。世の中のいろんなことをすべて忘れさせてくれて、物語世界のなかにどっぷり浸りきることができる、そういう物語。

えーっ、そんな物語なんてあるのぉ？　などとつぶやく人は、本屋さんに行ってみてください。書棚に並んでいるのは、どれもこれも面白そうな物語ばっかり。しかも、みんなシリーズものだったりします。

ところが、こういうシリーズものの場合、えてして、まだ完結してなくて、「今月は出るかな？」って、本屋さんにのぞきにいかなくてはならないものばかり。あげくの果てに、すっかり間があいて、前の巻のあらすじをころっと忘れてしまう。

やっぱりシリーズものは間があいちゃつまりません。できるなら、一気に読めるものにかぎります。もちろん、面白いものというのは、もう必要最低限の条件。

で、この条件にすべてあてはまるのが、《ベルガリアード物語》と《マロリオン物語》なのです。

二つの物語はあわせて十五冊。ちゃんときちんと完結しているから、毎月本屋さんに行かなくても大丈夫。そのうえ、一冊読みはじめたら、やめられない面白さ。どんどんさきを読みたくなってしまいます。

《ベルガリアード》も《マロリオン》も、ひとことでいえば、正統派異世界ファンタジー。異世界ファンタジーはじめての人も、いっぱい読んでいる人も、満足させてしまう作品です。

でもでも十五冊なんて読むのかったるい……やっぱり両方とも読まなきゃいけないのとか、この二つの物語の関係がわからないという疑問を抱く人もいるかもしれないので、ひとことご説明。

最初から巻をおって、一気に読むのが《ベルガリアード》と《マロリオン》の正しい読み方。なぜなら、この二つの物語はいろんな意味で密接に関係していて、《ベルガリアード》を読んでないと《マロリオン》がわからなかったり、その逆もあるのです。

ちょこっとあらすじをいってしまうと、この二つの物語は、探索と遍歴の物語。《ベルガリアード》では、ガリオン少年が〈珠〉を探し西方諸国を遍歴。《マロリオン》では、成長したガリオンが誘拐された自分の子供を捜して、《ベルガリアード》では背景にとどまっていた東方、南方諸国を遍歴するといった筋立て。

ね、だから、両方とも読んでないと面白くないんです。だいたい、《ベルガリアード》で提示された謎が解けるのも、《マロリオン》の最終巻だったりするし……。

それでも、《マロリオン》十冊でめげている人に教えてしまうと、《ベルガリアード》五冊と《マロリオン》十冊とは、じつはあんまり量としてはかわんない。一冊一冊が厚い《ベルガリアード》と、原書を二分冊している《マロリオン》のちがいだけ。だから、《ベルガリアード》を読み終わって、《マロリオン》に入ると、なんだかあっというまに一冊を読み終えてしまって、自分がとても速読になったような気にさせられます。

そうそう、あらすじのところでいい忘れてしまったけれど、わりとストレートなストーリーにまわりつく複雑な人間模様というのもこのシリーズの魅力のひとつ。なんといっても、キャラクター造形がすごい。酒と女と卑猥な話に目がないけれど、ほんとは何千年と生きている伝説の魔術師ベルガラス。その娘で料理の腕前は一級品、もちろん魔法もすごいけれど、なかなか口うるさいおばさんでもあるポルガラ。そして、いつもなんで自分がこの探索の旅をしなきゃいけないのかと悩む、根が農場の少年そのままの主人公ガリオン。

人妻に横恋慕（よこれんぼ）したり、やたら銭勘定にくわしく、得意技は盗みという王子さまや、わがままいっぱいしほうだいで育った、ドリュアドの血をひく皇帝の娘などなど、ちょっと変わってて、でも愛すべき性格の登場人物が目白押し。もちろん、悪役はあくまでもそれらしく、徹頭徹尾（てっとうてつび）、気持ちがいいぐらい悪いやつとして描かれています。

ほうら、読みたくなってきたでしょう……夏至のまえの夕暮れどきには、こんなきわめつきに面白い物語を読んで、襲いくる遊びの誘惑などの邪魔ものを避けるのが一番。（美）



デヴィッド・エディングス著
ベルガリアード物語①～⑤　540円～640円
マロリオン物語①～⑩　460円～560円
ともに早川書房刊

スターウォーズ／帝国の後継者／上・下



ティモシー・ザーン著／和気永富訳
竹書房刊
上・下各580円

日本にもスター・ウォーズ（以下SWと略）のファンて、たくさんいたのね。この本がベストセラーになるんだから。映画第一作は日本では思ったほどヒットしなくて、急きょお子様むけ短篇映画が併映されたというのに、隔世の感というやつがある。

SWは全九部の構想で、いま映画になっているのが第四～六部。来年からは、第一、二、三部（ダース・ヴェーダーたちの若き日の物語のはず）にあたる新作が公開されるし。第七、八、九部は、ルークたちの子孫が主人公だという。で、この本は映画第六部の「ジェダイの復讐」と第七部のあいだの時代の物語で、やっぱり三部作になる。映画にはならないが、SW世界の歴史としてルーカス公認のエピソードだということである。

「ジェダイの復讐」の五年後、帝国軍の残党が有能な新指導者のもと、大反撃を開始した。ルーク、レーア、ハン・ソロらはふたたび戦場へ……という設定は、なんだか『ガンダム0083』を、最初のガンダムの登場人物でやってるってノリ。しかし今回、ルークたち共和国軍側はあまりいいところがない。むしろ敵のほうがかっこよくて、アニメでもそうだけど、そのほうが面白いよね……なんて反社会的な発言でした。（山）

長安異神伝4／将神の火焔陣〈地久篇〉



井上祐美子著
徳間書店刊
730円

中国大陸という広大な大地に、いくつもの部族や民族が、たがいの土地を奪いあう歴史が繰りかえされてきた。混沌のなかで次々と武将たちが活躍し、武勇談が生れ、優れた歴史ロマンが誕生した。

さて、この手の中国ロマネスクに惹かれる作家の数あるなかで、いまもっとも注目される語り部のひとりが井上裕美子である。

デビュー当時から、独自の中国志向を作品に盛りこんできた彼女が、本格的にそのセンスを発揮したのが《長安異神伝》シリーズ。長安の都を舞台に、フィクション&ノンフィクションの人物を多数配置し、そのなかで顕清二朗真君という作品だ。一巻目を読んだときは、とっつきにくかったが、二巻目以降は巻を追うごとに読みやすくなってきた。基本的には、ファンタジーというよりも歴史小説の範疇に入るもので、その方面に興味のある読者向けのシリーズだ。描きたいキャラ、題材、舞台、風土が山のようにあるのに、それを全部詰めこみきれないもどかしさが、作品を通じて伝わってくるのだが、作者には、長丁場でそれらを消化していってほしい。四巻目の本書では、これまでの物語に一応のケリがつけられてはいるものの、あとがきからすると、この先もまだ続きそうである。（浩）

モンスターメーカー／ドラゴンライダー上・下



鈴木銀一郎著
富士見書房刊
上・下各470円

ホビーショップへ入ってみると、いろんなカード・ゲームが、ごちゃごちゃと並んでますね。むかしはいかにもファンタジーっていう感じのものばっかりだったのに、いまじゃ美少女てんこ盛りの学園ものとかあったりして、ぼかぁ嬉しいのなんのって（笑）。

さて、『ドラゴン・ライダー』だけれど、わかるひとにはわかっているように、これまたオリジナルはカード・ゲームの《モンスターメーカー》。九月姫さんのイラストで人気になったあのゲームを、クリエイターの鈴木&九月姫さんというオリジナルのメンツで小説化したものです。あとがきにもあるように、ゲームの世界を小説の形で細かく設定することを心がけただけに、RPGファンタジー小説の基本型とでもいうべき内容になってます。けなげなアイラちゃんは、ドラゴンに乗りたくてひとり旅にでる。旅を通して、彼女の暮らす世界のなりたちや神話、そこに凄むモンスターたち、各種の職業やアイテム、といった要素が順序よく語られていくというわけ。

いちおう、ゲームのファン向けに書かれてはいるものの、ゲームを知らなくても楽しめる本になってます。RPG小説を書きたい人は、参考にしてみるといい本かもしれませんね。（浩）

ジェスの契約（後編）



前田珠子著
集英社刊
440円

仇敵魔王を倒さんと旅を続ける男女がいた。女は魔王に母を陵辱されたうえ、死に追いやられた少女魔術師瞳輝。男は額に冥界の女王との契約の証である〝ジェスの刻印〟を刻まれた不老不死の戦士永。永にとって魔王は祖父の仇であると同時に、祖父の犯した罪の証でもあった。大陸最強の魔術師の称号を受け継ぐ少女と、不老不死が故、出生の秘密が故に深い絶望に苛まれる青年剣士のいつ果てるとも知れない復讐の旅。だが、ふたりの前には魔王の使徒による執拗な妨害が待ちかまえていた……。

この物語は復讐譚であると同時に、純粋無垢な二つの心の触れ合いを描く希望への幕開けの物語でもある。強大きわまる魔王の力の前に、無謀ともおぼしき戦いを挑み続けてきた青年。度々、死の淵に追いやられながらも、生きながらえてきた男の心は、いつしか冷えきっていた。だが、闊達な少女、瞳輝の生きざまは悠久の時を生きる青年の暗く、固く閉ざされた心のひだを徐々に確実に解きほぐしていく。目的は同じでも、ふたりの生きざまにはあまりにも隔たりが大きい。そんなふたりが綾なす心の触れ合いを、女性作家ならではの優しい視点で描きあげる珠玉のロマンチック・ファンタジーが本書だ。（星）

既刊リスト

2月1日～29日
●＝新刊、○＝再刊

【朝日ソノラマ】
●北良坂ファイル幻の女　朝松健（750円）
○サラマンダー殲滅（上・下）梶尾真治（各780円）
●ブラディー・セイント女鬼3　西谷史（460円）
●獅子と薔薇の銀河4　地球燃ゆ　水沢蝶児（460円）

【角川書店】
●ガイア・ギア4　富野由悠季（520円）
●魔界皇子虎王伝2　闇の救世主　井内秀治（390円）
●猿飛佐助 決戦編2 大坂の陣の巻　荒巻義雄（760円）
●異聞・山陽酔虎伝《妖世紀水滸外伝1》吉岡平（390円）
●蒼き炎の名《千年王国ラレンティアの物語4》小沢淳（470円）
●隻腕の神の島 邂逅の章　前田珠子（470円）
●白き魔王《アルス・マグナー大いなる秘法》千葉暁&伸童舎チームA・M・（470円）
●魔獣戦士ルナ・ヴァルガー10突入　秋津透（430円）
●デヴィル・クイーン《精霊王国4》渡邊由自（520円）
●剣奴王ウォーズ2《異次元騎士カズマ10》王領寺静（470円）
●イース2 異界からの挑戦　飛火野燿（430円）
●絶対無敵ライジンオー 僕たち地球防衛組（上）園田英樹（470円）

【講談社】
●魔術師の弟子（上）《Teles From

冥界の門／エルフの星（下）



M.ワイス&T.ヒックマン著／嶋田洋一訳
角川書店刊600円

はるかなる超古代、魔力をもちいて戦っていた、ふたつの種族があった。勝者となったサーターン一族は敗者のパトリン族を《冥界の門》の彼方にある迷宮へと幽閉してしまう。世界を手中におさめたサーターンたちは、世界を〝空・火・水・石〟という四つの世界に分割してしまった。しかし、時が流れ、パトリンのひとりハプロが門の結界を破ることに成功。〝空〟の世界アリアヌスへと乗りこんだ顚末を描いたのが、ワイス&ヒックマンの《冥界の門》第一部『ドラゴンの翼』だ。ざっと紹介しただけでも、おおっという感じだけれどほんと、コテコテのファンタジーっていう内容だった。

そして、第二部が本書『エルフの星』。今回、ハプロは〝火〟の世界ブリアンを旅する。

前作で世界の成立ちを説明し終えているぶん、今回、作者たちはノリノリで物語を描いていて、とっても面白い。キャラの動きも快調だし、パターンをはずした部分もあり。遊びもはいっているし、いよいよ作者の本領が発揮！といったところではなかろうか。RPG感覚も存分に生かされている。なんにせよ、ファンタジーやRPGに親しんでいるひとほど楽しめる。すれっからしのマニア、そんなきみにピッタリだ。（浩）

恋愛過敏症



岡崎弘明著
PHP研究所刊
1200円

二十三歳のOLが主人公……というとこの雑誌とは一見縁がなさそうだけど、その主人公はなにかいやなことがあると、すぐファンタジー小説の世界にのめりこむ。つまり、登場人物のひとりになりきって勝手にストーリーを作りはじめ、まわりが目にはいらなくなるのだ。まあRPGをやってるようなものだけれど、こういう人は世間様から現実逃避とか白昼夢にふけると呼ばれてしまう。

そのうえこの主人公は、頭の中で高校からの親友というのを勝手に作りあげていて、その親友が実在すると思いこんでいる……のかと思うと、その親友が自分の妄想であることも、ファンタジー世界に逃避するくせがあることも、自分でわかっているらしいのだけど……とにかくアブナイ人なのだ。さて、この主人公は無事に現実復帰できるのか——これがこの本のいちおうのストーリー。

妄想と現実の区別がつかなくなるというのは、自分しかシナリオを知らないRPGをやっているつもりで実生活を送っているようなものだ——と思ってこの本を読むと、けっこう思いあたるフシがあるのでは……。それはともかく、意外な展開とか、本を読んでぞっとするって、こういうことをいうのだね。絶対のお薦め本。（山）

フック



テリー・ブルックス著／二宮　磐訳
ソニーマガジンズ刊　1600円

スピルバーグの最新映画『フック』のノヴェライゼーション。

〝永遠の少年〟ピーター・パンはフック船長を倒した後、ネヴァーランドを離れ、大人になり、結婚もしてふたりの子持ち中年男となってこの世界で暮らしている。かつて自分がピーター・パンと呼ばれ、空を飛べたことも忘れて。

ところがある日、ふたりの子供が忽然と姿を消し、フック船長からの挑戦状が残されていた。子供を帰してほしければ、もう一度俺と戦えというのだけれど、ピーターには、自分がピーター・パンであるとはどうしても納得できない。助けにあらわれたティンカーベルを見ても、自分の精神状態を疑うばかり。とても海賊フックと対等に戦えるとは思えない。

アメリカで成功したエグゼクティブが、異世界で自分を取り戻していく、『魔法の王国売ります』のテリー・ブルックスお得意のシチュエーション。ウォール街とゴールドカードを信じて生きてきたはずの中年男が、あたふたする様をユーモアたっぷりに描き出した、現代のお伽話。

ジュニア版も同時に発売されたけど、こちらには、中年男の情けなさが不足していて、いまひとつ笑えない。まちがえて買わないように著者名を確認してね。（三）

機神兵団4／バルカンの嵐



山田正紀著
徳間書店刊
730円

時は一九三七年、第二次世界大戦の予兆ただよう激動の時代。所は日本軍と中国軍の間に今まさに火蓋が切られようとしている上海。緊張感張りつめる双方の軍隊の面前に出現したのは、赤い光を明滅しつつ突き進んでくる銀白色のロボット兵だった！　人類に今だ遭遇したことのない未曾有の危機が追る……。

日本が誇る機神と呼ばれる三体の巨大ロボット。地を駆ける雷神、水中を突き進む竜神、空を翔ける風神。そして三人の個性あふれるパイロットたち。第二次世界大戦前夜の混迷の国際情勢を背景に、正体不明のエイリアンに立ち向かう三人のヒーロー像と三体の巨大ロボットの活躍を描くこのシリーズには、歴史シミュレーションの醍醐味と巨大ロボットものならではの楽しさ、そしてなによりも明治・大正・昭和と連綿と続いてきた少年小説の持つ一種独特の味わいがこめられている。

四巻を費やして語られた時代背景の説明もここに一段落、もはやエイリアンとの全面対決を待つのみ。エイリアンの正体は？　そのテクノロジーの謎は？　そして歴史の進路は……。SFならではの楽しさを満載したこのシリーズ、アニメ化も決定してますます目の離せないものとなってきた。（星）

Third Moon 7』小沢淳（400円）
●暁の竜公子《竜王の魂I》岡野麻里安（420円）
【集英社】
●扉を待つ姫《リダーロイス3》榎木洋子（360円）
●花咲く帝王の樹々（後編）山田ミネコ（430円）
●電脳遊撃手サナグ《バーチャル・ネットワーク》伊吹巡（430円）
【新書館】
●月光界秘譚 永の楽土《月光界》麻城ゆう（770円）
【大陸書房】
●竜王の玉座《暁の竜王伝説第二部3》新田一実（720円）
●楽園の造形主《ラディカル・エージェント1》葛木稜（720円）
●デルフィニアの姫将軍《王女グリンダ1》茅田砂胡（720円）
●銀の客人《妖魔狩人異聞I》東すみえ（720円）
●光の王子3 怒れる神々の章 山下　定（540円）
●神剣伝説1　大野香織子（540円）
●機甲警察メタルジャック（上）川崎ヒロユキ（520円）
○オカレスク大帝の夢《女戦士エフェ&ジーラ6》ひかわ玲子（600円）
●魔術戦士6 冥府召喚　朝松健（720円）
●神々の冥き戯れIV 昔語りの巻《神狼記IV》斉城昌美（720円）
●黎明つぐるミレトス《ルシアン興亡記II》秋月達郎（720円）
●海神の寵児ディロン2　新田一実（530円）
●空白のレジェンド《未完の美獣士1》飯野文彦（550円）
●怒れる蛇の神殿（上）《碧色夢幻紀行》鴉紋洋（530円）

テングリ大戦／巻四



安彦良和著
角川書店刊
760円

安彦良和描く東アジア版青春英雄群像の完結篇。

広漠たるアジアの平原に生まれた少年ホロル。ホロルは、天界を二分する天空神の戦いに巻き込まれ、邪悪な神の使徒に一族を滅ぼされた黄金氏族ただ一人の生き残りであった……。

東アジアの神話世界（古代日本をも含まれる！）を舞台に、血気盛んな少年戦士の冒険と成長の旅を描くこのシリーズの背景は、三国志の舞台ともなった群雄群れ集うする戦乱の時代。少年は血煙ただよう戦場や様々な民族、そして国家形態との出会いを通して徐々に、だが確実に一人前の男へと成長していく。

神話世界と人間世界のはざまに生きる少年の姿を通して描かれる青春の輝きの、ひとこまひとこま（戦いの日々、友情、淡い初恋）に、いつしか少年戦士の青春の葛藤に共に喜び、共に泣く己が自身に気付かされることとなる。みずみずしい少年の感性、未来を信じる明るい心、ホロルの成長と共に、自らの心も浄化されていく。そう、この物語に触れた者は、新たなる英雄神話の創生に立ち会うことができるのだ。『テングリ大戦』、それは青春ファンタジーの名手安彦良和ならではの至福の一時が約束された物語なのだ。（星）

コクーン・ワールド3／夜明けに笑う冒険者



安田　均原案
友野　詳著
角川書店刊
560円

異世界〝ファイブリア〟で縦横無尽に活躍していた六人の冒険者たちが、ひょんなことから地底世界〝クリュオ〟に陥っこちて、暗い世界をあっちへこっちへさまよい歩く。地上への脱出口を求めて。歩けば歩くほど、変な事件や怪物と出会う。こころもとない六人組は、無事に脱出できるのか？　という、ご存じ安田均さん率いるグループSNEによる《コクーン・ワールド》シリーズも、こんどの三巻目『夜明けに笑う冒険者』で完結しました。

『ロードス島戦記』や『ラプラスの魔』を生んだメンバーが手掛けただけあって、イベントや世界設定、キャラ設定は手堅くまとめあげていて、初心者もマニアも納得できる内容になっています。とくに、テーブルトークのすったもんだする楽しさを小説に出したいという狙いは、けっこううまくいってるのではないでしょうか。

シリーズ一作目ということもあってか、一巻では口調がおぼつかなかったりしてたけど、三巻の本書では、もう安心。ゆとりからか、エピローグで大ボケのオチまで喰わせてくれます。あの『フォーチュン・クエスト』といい勝負のコミカル・ファンタジー。読んでソンは無い！　弘司さんのイラストも可愛くてよかった！（浩）

虜われの遊戯者たち



大場　惑著
早川書房刊
500円

人生、これ即ちゲーム。人生を彩る様々な出来事をゲーム界出身ならではの視点で描き出す大場惑の最新作品集。

どんなに堅固な錠前でもたちまちのうちに開けてしまう錠前破りのプロ、ブレイカー。そんなプロ中のプロが警視庁から依頼された困難きわまる錠前破りとは……。スパイ大作戦なみのサスペンスにあふれる〝ブレイキング・ゲーム〟。禁煙条例によって一切の喫煙行為が犯罪とされる社会で人目を避け、秘かに喫煙を楽しむ男たちの哀感と怒りを描く〝スモーキング・ゲーム〟。ひたすら地中を掘り進む穴掘り人の兄弟に、一人の美少女が持ち込んだ依頼とは？　不条理きわまるシチュエーションの中で、心優しき男たちの姿を描く〝ディギイング・ゲーム〟。小説世界そのものをメタ・フィクションと化してみせる〝リーディング・ゲーム〟。他人の秘密を覗き見することを生業とする覗き屋の心優しき一面を描く〝ピーピング・ゲーム〟。巨大迷路の世界に閉じこめられた男の困惑の日々を描く〝メイズィング・ゲーム〟と本書の中には、時に哀しく、時におかしなこだわり世界の住人たちの人生模様が散りばめられている。日本SFならではの奇妙な味わいにあふれた物語だ。（星）

ドラゴンクエスト／精霊ルビス伝説　遙かなるイデーン



久美沙織著
エニックス刊
450円

『ドラゴンクエスト』のゲームで描かれた物語よりもさらに昔、最も古い時代が久美沙織の手でオリジナル小説の形で発表された。

オリジナル小説といっても、ドラゴン・クエスト正史として認定されていて、七つのオーブや霊鳥ラーミアといったおなじみの言葉がいっぱい出てくる。また、『ドラクエ』の繰り返し巡り行く勇者の物語、ロト伝説もこの物語にその端を発している。

はるか昔、神々の住まう天と、人々の地の間に、精霊たちの住む〝イデーン〟と呼ばれる美しい世界があった。精霊たちはそれぞれの司る力によって五つの家系にわかれていて、最大の力をほこる火の家系の次代の家長は、まだあどけなさの残る少女であった。

これが、あの〝ルビスの守り〟をくれる精霊神ルビスの、まだ気が強くてわがままで、美しい少女だったころの姿だ。一族の決めた結婚を嫌い、幼なじみのディアルトを追って家を出たルビスの行動は、五大家の対立、ひいてはイデーンの崩壊を招くことになってしまう……。

ゲームの予備知識なしでも、充分感動できる物語だけど、『ドラクエ』というパズルにあてはめていくと、もっと大きな別の絵が見えてくるようで楽しい。（三）

【徳間書店】
○ゑゐり庵綺譚　梶尾真治（520円）
●死して咲く花、実のある夢　神林長平（1400円）
●ディオダディ館の夜　井上雅彦（730円）
【白泉社】
●地の果て・海の果て2片居の野編　安芸一穂（760円）
●竜の哭く谷《夢語りの詩1》妹尾ゆふ子（760円）
【早川書房】
●クリスタルの婚礼《グイン・サーガ37》栗本薫（440円）
●逆バレンタインの惨劇　豊田淳子（500円）
●銀河おさわがせ中隊　ロバート・アスプリン（580円）
●魔法の呼び声《魔法十字軍1》ジュリー・ディーン・スミス（640円）
【富士見書房】
●バトルテック2サンダー断層の決戦　W・H・キースJr.（520円）
●ユミナ戦記II　吉岡平（520円）
●大菩薩峠の要塞 二の巻〔守〕甲州封鎖篇　朝松健（470円）
●スクラップ・ドリーマー《事件屋シン&ダイ》園田英樹（470円）
【双葉社】
●小説ウィザードリィ1狂王の試練場　大出光貴（1000円）
●小説ドルアーガの塔 YOUZAPTO…　井上尚美（1000円）
●小説ゼルダの伝説 黒き影の伯爵　樋口明雄（1000円）
●小説F・ZERO …そしてスピードの神へ　尾崎克之（1000円）

コミック評

実在の書店店員がおもしろマンガを紹介

はじめまして。私は正真正銘の実在書店店員であります。最近のおもしろマンガなどをいくつかご紹介しましょう。



ベルセルク4
三浦健太郎著
白泉社刊
490円

最初はこれ、『ベルセルク』。こいつは、そんじょそこらの〝剣と魔法の世界〟とはちょっと違うよ、お兄さん。

戦乱と略奪と悪政が渦巻き、怪物が跋扈する荒廃した世界。さっそうと現れるのは、身の丈を越す巨大な剣を背負い、鋼鉄の義手をつけた〝黒の剣士〟。

こいつが、主人公のガッツだ。ガッツは強い。ひとたび鉄板のような彼の〝剣〟が振り回されれば、悪党どもの挽き肉の山が出来上がる。彼の前に立ちはだかるのは、人間を超越した〝魔〟、五人の〝ゴッドハンド〟。果たして、人間ガッツは彼らに勝てるのか。

「強い奴にはワケがある」と昔の偉い人はおっしゃった、かどうかは知らないが、ガッツにもきっと深ぁいワケがあるに違いない。

三巻まで続いた、ガッツの凄惨な〝地獄巡り〟も四巻では、彼の少年時代の回想が描かれてまして、ちょっとホッとさせられますですよ。ただ彼の〝ワケ〟の詳細については、五巻以降のお楽しみ、ってことのようで。買ってください。

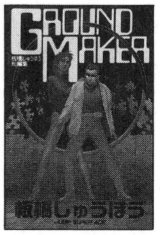


鬼切丸1
楠　桂著
小学館刊
390円

お次は楠桂先生の『鬼切丸』。鬼を〝斬る〟ことのできるという伝説の太刀、そしてその意志が実体化した少年のお話です。

鬼の子を身ごもる少女。母を鬼に食われた少女。鬼にとりつかれる少女。〝鬼〟は、全て女性を通じて〝彼〟の前に現れる。少年マンガとは思えないほど大胆に描かれる女性の〝生理〟（エッチな意味じゃなくて）。

尊敬する先輩から「女の子が〝あれ〟の時に優しくしとくとモテるんだぜ。」と言われて素直に感心してた中学生の頃の私。三十三歳になってもモテてない。でも女の子のことをよく知ることは大切ですよ、諸君。



GROUNDMAKER
板橋しゅうほう短編集
集英社刊　800円

板橋しゅうほう先生の『GROUNDMAKER』は、以前出ていた『ラッキールートヘランナウェイ』に新作を加えた短編集。懐かしい〝SFの味〟がいっぱい。標題作のGROUNDMAKERという作品のオチなんか泣かせてくれるなあ。

四冊目は、ご存じ寺島令子先生の『墜落日誌』。モニターの向こうとこちらを揺れ動く美人人妻マンガ家の愛とほのぼのの日々。



墜落日誌1
寺島令子著
アスキー出版局刊
780円

「コマンドまたはファイル名が違います」私にもこの文句に日夜慣れ親しんだ日々があった。（今も、たいして変わんないけど）嗚呼、いろいろと思い当たるうっ。



JINJIの恐怖コレクション3・楽しい夏休み/朝日ソノラマ刊　390円

最後は、伊藤潤二先生の『楽しい夏休み』。目の下に縦線が一杯入ってるのは〝こわい〟人、これマンガの世界の常識。だから中学生（？）の双一君は〝こわい〟。

どれぐらい〝こわい〟かというと、口に釘をいっぱいくわえていたり、水を溜めた落とし穴を掘ったりするぐらい〝こわい〟。

何がなんだかわからないって？いや、これ以上説明すると〝こわい〟ことになりそうなので、やめときましょう。

背中を**わっ**とやられるのはビックリするけど怖くはない。でもやるぞやるぞと一日中付け狙われたりするのはかなり〝こわい〟、いろんな意味で。この本にはそういう〝不安感〟が充満しているのです。伊藤先生は、元歯医者さん関係の方だとか。

どうりで……。

いや、買えばわかるんです。

（田）

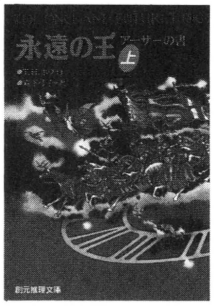
◆正統的ファンタジー紹介◆

永遠の王はアーサーリアン必読の書だ

欧米ではアーサー王伝説は絶大な支持を受けていて、数多くの作家が、アーサー王と円卓の騎士を描いている。この〝アーサリアン〟ファンタジーの最高傑作との誉高いのが本書。

幼いアーサーが石にさされた剣エクスカリバーを抜き、王となる物語は、ディズニーによって映像化されていて有名なのだが、その後の物語は日本人にはあまり馴染みがない。本書はアーサー王伝説を熟知していればしているほど、面白みが増してくるので、ここがちょっとつらいところかも。

この本は、重厚なアーサー王伝説一般とは違い、ユーモラスでほとんど〝おちょくり〟に近いものがある。武具を全て身につけた正装の騎士による一対一の対決シーンなど抱腹絶倒もので、モンティ・パイソンのアーサー王もの『ホーリーグレイル』顔負けなのだ。さらに戦争が始まったとたん「この件に関して



T.H.ホワイト著
森下弓子訳
創元推理文庫
780円

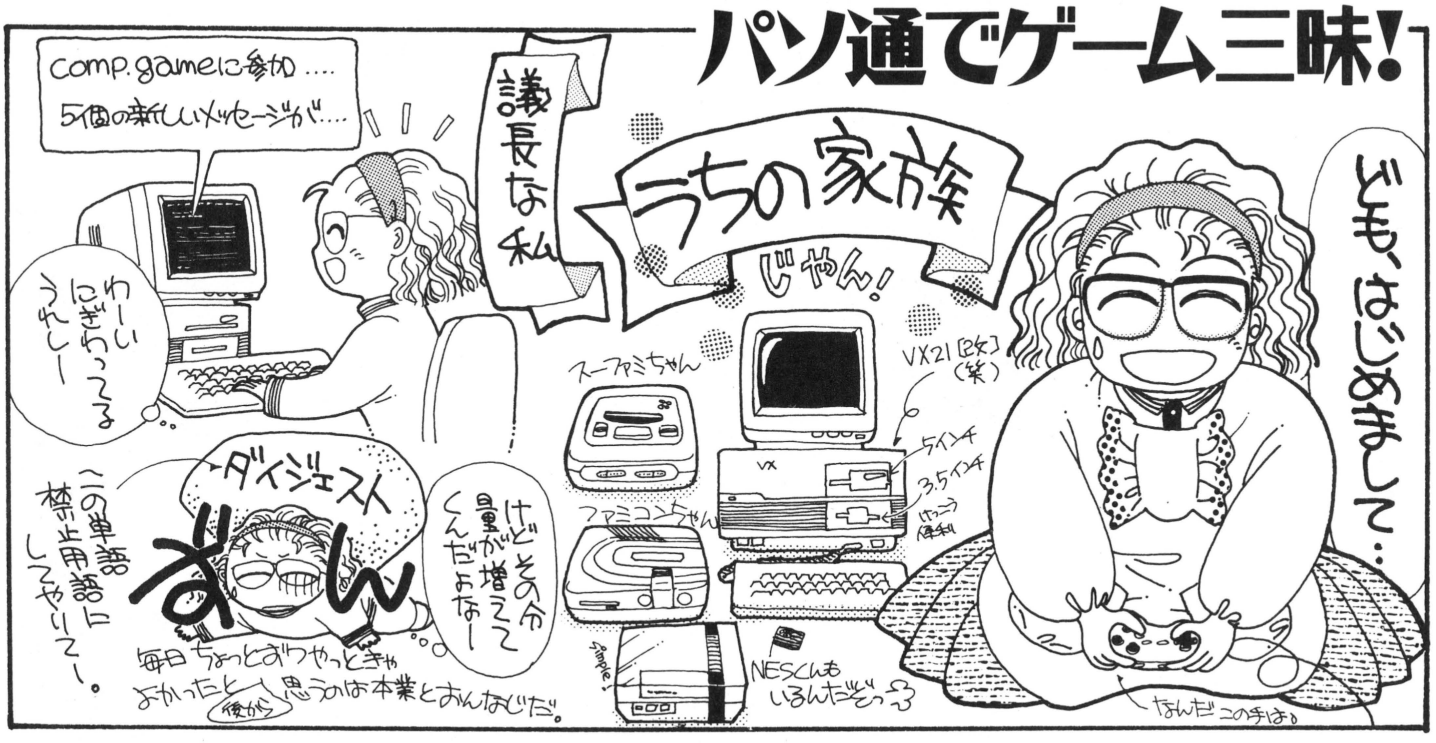
はマロリー卿が詳しく述べているのでそちらを参照されたし」の一言でおしまい。けっこう人をくった展開なのだ。

また、マーリンの時を逆行して生きる魔法使いという設定が、物語に不思議な奥行きを与えている。マーリンは未来から過去に向かって生きているために、しばしば言動が混乱し、予言めいた言葉も口にする。たとえば、子供時代のアーサーが初めてマーリンと出会うとき。まるで長年の友のように話しかけるマーリンを、アーサーがまだ出会ってから一時間しかたっていないのに、と咎めると、マーリンは「あと一時間しかないのか」とつぶやき、はらはらと涙を流す。この時、アーサー王のこれからの物語、数々の冒険と、悲劇の結末をすでに熟知している読者は、マーリンに感情移入して万感の思いに浸れるというわけだ。なんと上下巻千百ページに及ぶ物語の最大の山場が、この本を読み始めて三十分もたたないうちにやってくる。

なお、アーサー王伝説の定本、マロリー著『アーサー王の死』はちくま文庫より刊行されている。もっと読みやすいものをという、アーサー王ビギナーは岩波少年文庫の『アーサー王物語』あたりからどうぞ。レンタルビデオで『エクスカリバー』という映画を捜すのもおすすめ。衣装や武具に凝った、重厚で迫力のある映像は、見ごたえがある。

Yohkoの MIX通信 佐藤陽子

パソ通でゲーム三昧!



いい陽気ですねー。こんな気持ちのいい日は21インチモニターつきのパソコンの前にすわって9600ボーで気持ちよく通信したいものですね。……そんなやつぁいないか。

私は日経MIXというネットの中で、コンピューターゲームに関する会議の議長をしています（別にこれが職業というわけではない。本業は漫画描きどす）。正式にはcomp.game会議と言います。

議長というのは、会議を円滑に進行させるための係で、話題を提供したり、質問に答えたり、議論がずれてきたら調整し、ある程度メッセージが溜まったらダイジェストを書き……という、早い話が下働きみたいなもんです。よそで自分の会議に関係ある話が出ていると、こちらでもどうぞと客引きもします。

MIXは平均年令の高いネットなので、参加者もコンピューター関係だけでなく、科学や歴史、経済、法律、医学などの専門家が大勢いらっしゃいます。その方たちの質問にきちんと答え、必要とあらば議論を戦わせるのですから、議長というのはMIXの中では尊敬と信頼の的なのです。しかし、何事にも例外はあるわけで、それが私だ（ああ、いきなり言葉もぞんざい）。

一昨年の十月の編成替えの際、ゲーム会議という大きな会議がグループ化して、コンピューターゲーム関係とテーブルゲーム関係がわかれ、また囲碁、将棋の会議などがひとつのグループにまとまったのだが、そのとき私が議長になったのを、ある人は「大穴」と評したものだった。極めて正しい評価であったとワタクシは思う。

当時私が何をしていたかというと、単に好きなゲームはほめたたえて騒ぎ、怒ったゲームは文句たれたれで騒ぎ（ああメーカーさんもいるのに～）、つまるとまた騒ぎと、お優しい当時の議長に甘えてやたら騒いでいた記憶しかない。で、恐ろしいことにこれは今もまったく変わっていなかったりする（当時の議長は今では優しいグループ議長になっているので、構造的にもおんなじだ。あはは）。

とにかく自分でゲームをやって、楽しかったら楽しかった、怒ったら怒ったと書きまくる。質問があったら、わかればヒントを書くけど、自分が知らなかったらほかの人に任せちゃう。得意でない分野のゲーム（はっきり言うとシミュレーションなわけですが）に関しては、もう完全にお任せモードで、無理して自分もやってみようとは思わない（でもプリメはやったぞ。面白そうならやるんだ）。

ひでーヤツ、と思うかもしれないが、ゲームって楽しまなければ意味がないじゃない？ 義務でプレイしたら、それはもうゲームじゃないよなーと思うのであった。この辺、よその、特に技術系の議長さんに比べて格段に楽をしていると思うわけである。

大体MIXにはいろんなゲームの達人が揃っているので、わしなんかが下手に口出しするよりもその人達に任せておいた方がよっぽど御利益があるのさっ。ああ、ありがたいありがたい（これじゃばーちゃんだって）。

睡眠時間は削ってもRPGはやる某大会社編集局長、美少女ゲームならお任せの某ソフトハウスサポート氏を始めとして、ウィザードリィやウルティマを英語版でばんばんやっちゃう人なんかがいくらでもいるのだよ。ああ、なんて幸せな私。

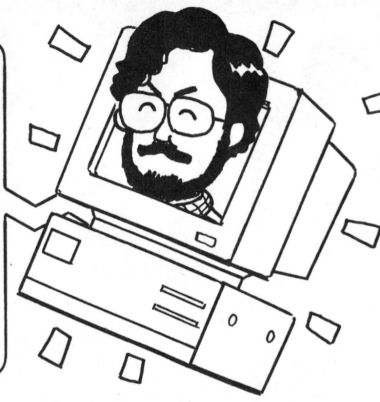
ということで、今回はこの辺で。次回はもっとつっこんだ話を書きますね。

■日経MIXの問い合わせ先
〒134
東京都江戸川区臨海町5-2-2
日経BP社 読者サービスセンター



米田裕のパソコン通信インタビュー Net de Osiete

①羅門祐人さん[@Nifty]



最近はパソコン通信にハマっている作家の方が多いけど、それならネットでインタビューしてしまおうというのがこのページだ。

第1回めは、シルヴァ・サーガの羅門祐人先生。先生は福岡県ご出身で、山羊座のO型。医学部に12年在籍。趣味はスキー、釣り。特技は少林寺拳法三段（ひぇぇ）、アマチュア無線技師とたいへんな人なのだ。さっそくインタビューをしてしまおう。

――まずは月並ですけど、ペンネームの由来おしえてください。

羅門　本来は小説の主人公の名前として思いついたもので、安直にそれを流用しました（笑）。あとになって辞書を調べたら、硯の別名とあって、とても感動したもんです。だからこれは、私の言霊様がプレゼントしてくれたものと本気で思っています。

――羅門先生は、小説家になる前から、ミネルバトン・サーガやディガンの魔石のゲームデザイナーとして活躍してらしたのですが、どういういきさつで小説家としてデビューされたのでしょうか？

羅門　もとから小説家になりたかったのですが、その機会に恵まれないまま、せっせとゲームを作ってました。そのうちソフト会社の社長になってしまい、こりゃ作家は駄目かなと思いはじめたころ、ガデュリンというゲームの小説化の話が来て、やっとデビューできたわけです。それで念願の作家になれたので、社長のほうは辞めてしまいました。

――ミネルバトン・サーガやその後の小説の構想に共通しているのが、この世には光明神と暗黒神がいて、選ばれた戦士たちが代理で戦うという設定ですが、そうした設定って、ゾロアスター教に通じるものがあると思えます。羅門先生はゾロアスター教の信者なのでしょうか？

羅門　この世の中には、どちらが優れているのかわからないけれど、ともかく対立している物事がたくさんあります。光と闇、善と悪、男と女、喜と怒、哀と楽……。それらにはそれぞれ神の意志があって、それによって宇宙のすべてがコントロールされている、そういう感じがするんです。そのぼくの感じる内宇宙の世界を、宗教大系としてまとめあげたのが、ほかならぬ創造神ハーンと暗黒神ズールの世界なのです。

これはゾロアスター教にも通じるところはあると思うけど、あくまでぼくだけの宗教大系です。したがって、当然ながらぼくの作り上げるすべての作品に、色濃く影を落としています。今後の作品にも、多かれ少なかれ出てくることでしょう。

――なるほど、この世には対立するものがいっぱいあるわけですね。易の基本的な考え方なんかも二元論なので、きっと偉い人はそういった考えにたどりつくのではないでしょうか。で、本誌連載のシルヴァ・サーガは、ゲームデザイナー自身が書き下ろす小説ということで、異色だと思いますが、ゲームのヒントや謎ときなんかは小説に書かれるのでしょうか？

羅門　そのものズバリではないにしろ、かなりゲームストーリーには忠実に書いています。また、ゲームで表現できないノンプレー・キャラの感情や心理を描くことに、とくに力を入れています。つまりゲームを楽しむ前に小説を読むことで、よりゲームが楽しく遊べるよう配慮したわけです。

もちろんゲーム終了後に読めば、「ああ、あの時のあの場面は、実はこういう場面だったのか！」と、完全にゲームと小説が一致・再現している感動を味わえるよう工夫しています。

――それは期待大ってところですね。それでは、ハードの制約がないとしたら、どんなゲームを作ってみたいと思いますか。

羅門　その中で一生暮らせるバーチャル・リアリティ型生活ゲーム。パラメータ・コンストラクションを作って、自分の好きな世界でやりたい放題だ～。

――とほほ、羅門先生も酒池肉林のクチなんでしょうか。それを実現するハードのコンピューターとは、いったい何なのでしょう？

羅門　無限の可能性をもった単なる道具です。それと人間の意志が合体したときに、はじめて意味のある何かが生まれてきます。「コンピューター。ソフトが無ければただの箱」、これは至言です。

――パソコン通信をやって、自分の世界観、生活が変わったということはありますか？　また、よく出没するネット、フォーラムはどこでしょうか？

羅門　もともとアマチュア無線をやっていたので、あまり変わった気はしません。ただしゲームにしろ小説にしろ、仕事をしているときは孤独なものです。そういうとき、リアルタイムで意志疎通のできるシステムは、創作の強い支えになってくれます。しかし修羅場だ～と叫びながらも、つい『猿』になってしまうのは困りものですが（笑）。

よく出没するネットは、コンプティークBBSとNIFTYサーブ、それから松本のアルプスネット、銀河通信です。コンプでは、プロ作家をめざして頑張っている者たちの道場、『小説（創作）ボード』のシグオペをやっています。出版社主宰のリアルタイム・プロ養成道場なんて、日本でここだけですよ。

――今後の抱負、読者へのお言葉などをお聞かせください。

羅門　自分で作ったゲーム世界は、ともかく小説の舞台として生かしていきたいですね。もともと小説の舞台、ゲームの舞台と分けるほうがおかしいのであって、その中に登場する人々は、確実に生きているのですから。さらに、広い意味でのSFにはこだわっていきたい。夢と現実が錯綜するような作品を書けたら本望です。

これからも頑張って作品を作っていきますので、羅門という人間に興味があったら、ぜひ作品を手にとって、ぼくの世界を味わってみてください。これからも、末長くよろしくね。


SMIC FORGE

BANE OF THE CO

小説ウィザードリィ“ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ”前編

作 竹内 誠
画 中村 亮



宇宙の法則すべてを書きかえることのできる魔法のペン。そのペンによって記された破壊と災いの言葉を消し去るために、冒険者たちの新たなる旅が始まる。日本におけるウィザードリィの第一人者、竹内誠の小説決定版！ 145枚一挙掲載!!

プロローグ

夜空に輝く星々の中に、世界で起こるべきことすべてを記した、宇宙の記録庫が存在している。その記録の中に、恐怖と破壊の言葉が記されていた。

だが幸いにも恐怖と破壊の言葉は、正しい方法で記されてはいなかった。未だ、その記録を抹消することは可能だった。

しかし過った方法で記されていても、その言葉は強大な力を秘めていた。無理に消そうとするなら、宇宙全体に忌まわしい災いをふりまくことになるだろう。

誰がどのような方法で、このような忌まわしい言葉を記したのか？それはある星に、ひとつの伝説として残っていた。

王と王妃、そして城を訪れた邪悪な魔法使いが求めた魔法のペンの伝説として……。

王は自分が治める領地だけに満足できず、もっと広大な領地を求めた。そのため邪悪な魔法の研究に没頭し、領民を城に招いては邪悪な儀式に血道をあげたという。

だが王の力だけでは、彼の求めるものを手にすることはできなかった。彼の魔法の知識は常人を越えていたが、それだけではひとの限界を越えることはできなかった。

王が絶望の淵にいる時、助け手があらわれた。ひとりの魔法使いが、城を訪れたのだ。魔法使いの心は、王と同じくらいに邪悪であり、彼と同じものを求めていた。ふたりは共に手を取りあい、邪悪な目的のために力を合わせた。

そこから先は、簡単だった。ふたりは共に次元をこえ、まったく異なる世界を征服するための戦いに明け暮れた。

そんな戦いが続く中で、彼らはひとつのペンの噂を聞きつけた。

最初にそれを知ったのは、神に等しいほどの力を持った魔神を倒したときであった。最後の時を前にした魔神は命請いに、宇宙の法則そのものを書き替えることのできる魔法のペンの存在を叫んだ。

だが彼らはその存在を聞いただけで、ペンのある場所を聞くことはできなかった。なぜなら、次の瞬間に魔神を塵へと変えてしまったから……。

だが彼らは、さらにいくつかの次元を征服したのちに、そのペンを手にすることに成功した。

もはや世界は、彼らの前にひざまずいたも同然であった。自らの思うままに、この宇宙の法則すべてを自在に書き替え、強大な力を欲望のままに使えるのだ。

宇宙は恐怖と破壊に満ちて、破滅へとむかうかのように思えた。

だが強大な力を前にして、王と魔法使いは互いを邪魔に思いはじめた。

ペンを使うに相応しい存在は己ひとりと信じ、彼らは最後の戦いをはじめた。

最後の戦いがどうなったのかは、誰も知らない。ただそれ以来、城に住んでいた者たちは出てくることはなくなった。

著者近況



竹内 誠（たけうちまさる）
長年使っていたワープロ、オアシスー0ΟFがそろそろ古くなってきた。本誌BCFも十年前の辞書を駆使して書き上げたため、たいへんな苦労をするハメに。新機種の購入を近々本気で考えねばと思っている。



中村 亮（なかむらりょう）
最近困ったことにひんぱんに悪夢を見る。この前見たのは最悪で、僕の頭めがけて斧が振りおろされるというすさまじいものだった。これは単なるホラーの読みすぎか、あるいは何かの祟りか……誰かおしえてちょ。

Copyright©1992 Sir-tech Software.Inc. All rights reserved. “Wizardry” is a registered trademark of Sir-tech Software.Inc.

好奇心を満たすために城を訪れた多くの者たちは帰ることなく、人々はただ王が姿を見せないことに満足することにした。

そして百二十年の時が流れる。

未だに王と魔法使いが記した恐怖と破壊の言葉は、宇宙の記録庫に記されている。

アカーシャの記録と呼ばれる記録庫を覗いた者たちは、その災いの言葉を見つけた。

予言者、救世主、星読み、そう呼ばれる者たちは災いの言葉に脅え、嘆き、そして自らの無力に絶望し、見るべきでない記録を覗いたことに後悔した。

だが宇宙は焦ることもなく、変化が起こることを静かに待っていた。星々は、この災いの言葉を消し去ることのできる存在が、やがてあらわれることを知っていた。

そして変化は訪れた。

第1章　廃城

季節は春。

すべての命たちは、太陽の光を受けて輝いている。冬の間、ひっそりと眠っていた森は息吹を取りもどし、ザワザワとささやきあっている。

その深い森の奥に、ひとつの廃城がたたずんでいた。村と城をつないでいた林道も、すでに荒れ果てて、木々の間に埋まってしまっている。

緑の海の中に浮かんだような廃城は、静かに森とともにいた。

おそらくは城の中庭を飾っていただろう庭園も、雑草とともに自由に伸びた樹木たちによって、ひとの手の触れない自然の姿に戻っていた。

ただ巨大な石を敷いた正面の通路だけが、雑草が生えることも許さず、城の正面玄関への道を確保している。

周囲の荒れかたに比べると、城自体はそれほど荒廃してはいなかった。

ただ太陽の光を嫌うかのように、全身に苔と蔦の外套をまとっている。それは遠い昔に自分が、石で作られたことを忘れてしまっているようだった。

今、その廃城の前に六人の人影が訪れていた。付近の住民すら近づかないその場所に、彼らは何をしにきたのか？

彼らは、この城の伝説を解き明かすためにやってきた冒険者たちであった。

すでに彼らは隊列を決定し、最後に各自の装備を点検しているところである。パーティーを構成している種族は、六人ともバラバラだった。

前衛の右に立っているのはロングソードを下げ、皮鎧の止め金を調節しているドラコンの戦士である。

ドラコンは、太古の魔法によって創造されたドラゴンと人間の混血種族なのだ。全身をドラゴンほどではないが固い皮膚でおおわれており、その独特の表情から感情を読み取ることは異種族には難しい。

真ん中には、藍色の着物を着て長さの違う刀を二本、腰に差している人間の侍が立っている。

彼は両手を着物の袖に入れたまま、胡散臭げに廃城の東の塔を睨んでいた。その鋭い眼差しはまるで、城壁を通して内部を探っているようにも思える。

前衛の左端は、女性用の皮の胸あてと詰物がしてある厚手の皮製スカートを身につけているエルフのヴァルキリーであった。

彼女は剣ではなく、スピアを両手で持っている。二度、三度と鋭く突き出されるスピアは、仮想の敵に確実に命中しているようであった。

そして後衛の右端にいるのは、布製の服を着て大事そうにリュートを持っているフェルプールの女性である。楽器を扱う手並みは鮮やかで、職業はバードのようである。

猫のような性質を持つこの種族は、非常に素早く動くことができ、気品を持ったしなやかな動きを自慢している。彼女はリュートの弦を爪弾きながら、音程を確認していた。

後衛の真ん中にいるのは、ローブを着てクォータースタッフを横に置いて、バックをゴソゴソといじくっているムークの僧侶であった。

丈夫そうな身体と全身から生えている長い茶色の毛のために、戦士といっても通りそうである。しかし大きな身体に似合わず、長い毛の間から覗いている目はちいさく輝いていて可愛らしく、バッグの中を掻き回している姿も、なにかしら愛嬌がある。

左端にいるのは、小さな羽の生えたフェアリーの女性だった。青いローブを着て、杖しか武器を持っていない所を見ると、どうやらメイジらしい。

彼女だけは、とくに何をすることもなく、退屈そうにフワフワと飛んでいた。誰かに話しかけたいのか、仲間の間をいったりきたりしている。

その時、侍は両手を袖から出すと、大きく伸びをした。それを見てフェアリーは、ようやく話し相手ができたと見て、そちらのほうに飛んでいく。

「気持ちの悪い場所。ねえハヤテ、伝説って本当だと思う？」

フェアリーは侍の近くまでくると、薄気味悪そうに尋ねた。

「さあな、だけどフィル。伝説が本当でも嘘でも、この城は何か秘密を隠していそうじゃないか」

ハヤテと呼ばれた侍は、静かに答えた。どうやらこのハヤテという人物が、このパーティーのリーダーらしい。

その返事を聞いてようやくフィルと呼ばれたフェアリーは納得したようであった。彼女もけっして、冒険にいくのが怖いのではない。ただ初めて未知な場所に踏み込むのに、すこしだけ不安を覚えているだけなのだ。

冒険者と呼ばれる職業の者たちが、世界が安定するにしたがって、活躍する場を無くしてしまったのは最近のことではない。

かなり昔から、冒険と呼べるような出来事は少なくなっていたのだ。ほとんどの冒険者は、村や街を盗賊などから守る用心棒として暮らしている。

世界を破滅から救うなどという冒険は、すでに存在していないとあきらめて普通の生活に戻る者も多い。

モンスターが出現する地域もあるのだが、旅人はそのような場所を外して街道を歩くようになっていたし、街道にモンスターが出てくることも珍しかった。

国の数は多くなり、戦争はいくつか起こっている。そこに雇われて戦いにいく者もいるが、それは傭兵の仕事であって、冒険者の行いではないのだ。

そんな時代でも冒険と呼ぶに相応しい場所が、まだ世界の中に少しは残っていた。

そのひとつが、この廃城なのだ。

しかし数少ない冒険の場所にしては、ここに挑む冒険者たちはいない。

理由は簡単である。

城に入って行った者が、ひとりとして帰ってこないのだ。冒険とは行って、帰ってこれなければ何の意味もない。

過去にも何組か、犯罪者や謎を求めて城の中に入っていったパーティーがいた。その中には、有名な冒険者たちも少なからず含まれていた。

だが誰も帰ってこないのだ。

犯罪者たちが帰ってこないのは、まだ理解できる。捕まれば即座に首を切られるような連中しか、この城の中に逃げこんだりはしない。出てこないのも、当然といえる。

しかし訓練され、困難に立ち向かえる冒

険者たちすべてが帰ってこないのは、何故なのか？
その謎が解けないまま、やがて廃城を探検しようとする冒険者はいなくなった。この六十年間、犯罪者が追われて逃げ込む以外、誰もこの城に入っていない。
なぜ彼らは、そのような場所に挑もうとしているのか？
それは彼らにも、わからなかった。ただ何かに引き寄せられるように、ここにやってきたのだ。
誰に呼ばれたわけでもなく、自ら思い立ったのでもない。ただ潮が満ちるように、自然とここにやってきただけなのだ。



不安はあるが、恐怖はない。彼らは全員で城の謎を解きあかして帰ってくることを、疑ってはない。
「全員、用意はいいな。一度入ったら、簡単にはでられないかもしれないぞ」
「食料や水も多めに持っている。中に何もいなくても、一ヵ月は大丈夫だ」
ハヤテの声に、ムークが答えた。
「オージはたくさん食べるから、一番最初になくなっちゃうよ」
フィルが、からかうようにいった。
「その時は、フィルの分をわけてもらうとしよう」
「あげないよーっ！」
オージと呼ばれたムークの僧侶は、フィルの返事に愉快そうに笑った。周囲にいるメンバーも、同じように笑っている。
「ヴェイグ、鎧の具合はどうだ？」
「ちょっときついような感じだが、平気だろう」
ドラコンの戦士は、両手を軽く振って見せた。革鎧はかすかにきしんだが、戦士の動きを邪魔するほど窮屈ではなさそうだった。
「よし、出発だ！」
ハヤテのその声を合図にして、彼らは荷物を持つと、隊列を保ったままゆっくりと歩き出した。
城へ入る入口は、周囲をぐるりと探してみたが、やはり一枚岩でつくられた正門しかなさそうであった。
正門の両横には、ガーゴイルの彫像が置いてある噴水があった。水面は緑色に濁り彫像も苔におおわれているが、どこからかチョロチョロと汚い水が流れてきている。
そのどれもが、この城を訪れた者が久しくないことを知らせていた。
だが不思議なことに正門の石扉には、苔も蔦もおおっていない。まるですぐにでも開くというように、そこだけが灰色の石膚をさらしている。
誰でも城に来る者を拒まない何かが、中で待っているというように……
「さて、どうやって開けようか？」
ハヤテがそういった瞬間。
ゴッ、ゴゴゴッ。
石と石が擦れる音をたてながら、石扉は、ゆっくりと左右に開きはじめた。
ハヤテたちは、その向こうからやってくる者を警戒して身構えた。
さほどの時間もかからずに、石扉は完全に開ききった。その向こうには、暗い通路が奥へと伸びていた。
サアッ。
冷たく、黴くさい臭いを含んだ風が、通路の奥から流れてくる。音はせず、少し奥に小さく燃える炎が揺れていた。
「誘いかな、それとも罠か？」
あまりにも突然に開いた扉を怪しんで、ハヤテが呟いた。
「さあな、どっちにしろ中に入るつもりだったんだ。いくしかないだろう」
ヴェイグが暗い通路に目をならそうと、細めながらいった。
「そうだな」
ハヤテはそういうと、全員を警戒させたまま石扉をくぐって入っていた。
ドン！

全員が通路の中に入った瞬間、開いた時とは比較にならないほどの速度で最初の石扉が閉じた。
外の陽光は遮られ、にぶい蠟燭の光だけが残った。
「ねえ、閉じ込められたみたいよ」
焦った様子もなく、フィルがいった。
「罠かな？」
「いや、先に進めということだろう」
ハヤテの呟きに答えながら、オージは奥のゲートを指さした。
うっすらと錆が浮いた鉄のゲートは軋むような音をたてながら、ゆっくりと開きはじめていた。
そのゲートも、メンバー全員が通り抜けると即座に閉じてしまった。
エルティアが調べた所、ゲートの鍵穴はがらんどうで、彼女の技術ではどうにもならないという。
彼らはすでに、外に戻ることはあきらめていた。
二番目のゲートを抜けたところで一直線の通路は終わり、広いフロアの中央らしい場所に出た。
フロアは左右に広く、正面に左右に開いているアーチが見える。
「これから、どうする？」
ヴェイグは左右を警戒しながら、ハヤテに聞いた。
「最初に、このフロアの広さを確認しよう。まず、右に移動する」
ハヤテは迷うことなくそう宣言すると、警戒したまま歩きだす。
薄くらいフロアの向こうに、彼らの姿は消えていった。

ハヤテたちが招かれるように内部に入ってから、三日がたっていた。城の内部を見回るには、充分な時間である。
まず不思議だったのは、この城には窓というものがない。いや、正確にいうならば窓はあったのだが、今は石を積まれて潰されているのだ。
本当なら城の中は、真っ暗になっていなければならない。だが等間隔に用意された燭台に燃える蠟燭が、淡い光を放って薄暗く城の内部を照らしている。
調べてみてわかったのだが、燭台の蠟燭は幻影のようなもので決して燃え尽きることがなかった。
メイジのフィルに言わせれば、このような呪文を持続させるのは、非常に高度な魔法技術が必要だという。
とにかくハヤテたちは、その魔法の光に助けられ、闇に迷うこともなく城の探索をすることができた。
今では城の一階部分について、ほぼ完璧な地図ができている。
一階の構造はそれほど複雑ではなかった。最初に入ってきた東西に長いフロアは、外から見えた四本の塔につながるだろう通路とつながっていた。
最初の入口の正面にあったアーチは、北に長いもうひとつのフロアと続いていた。
一階には全部で、上にのぼる階段が九つ、下におりる階段が五つ、鍵のかかった扉が七つあった。
鍵のかかった部屋はそのままに、ハヤテたちは通路とフロアをまず調べた。
探索の途中で、大ネズミや巨大コウモリなどに襲われることもあった。また盗賊らしい連中とも戦った。おそらくは、ここに逃げ込んだ犯罪者たちなのだろう。
何度かの戦闘で負傷する者もいたが、幸いに死んだ者はいない。
しかし、パーティーの全員が、今や疲れ切っていた。城の中のフロアや通路では、モンスターがうろついているために満足な休息は取れない。
戦いの後でも、いつモンスターに襲われるかわからない切れ切れの睡眠を取るのが精一杯だった。
そろそろ隔離されて、安心して休息できる場所を探す必要があった。扉一枚でも隔てていれば、モンスターと遭遇する確率は格段に低くなるはずなのだ。
ハヤテは考えた末に、もっとも小さいと思える部屋の鍵を開けることにした。
鍵のかかっている扉を開けるには、三種類の方法があった。
ひとつは、錠前にあった鍵を使って開ける方法。
もうひとつは、盗賊などが自分の解錠技術を使って鍵をこじ開ける方法。
最後のひとつは、力に自信のある者が、体当たりをして打ち破るという方法。
一番簡単なのは錠前にあった鍵を使うことなのだが、鍵を持っていないハヤテたちにはどうしようもない。
次に楽なのは力で打ち破る方法なのだが、失敗すると試みた者が疲れてしまうし、中にいる連中にも気づかれてしまう。
その点、盗賊やバードが持っている解錠技術ならば静かに扉を開けられる。
ハヤテたちのパーティーには、本職の盗賊はおらず、バードのエルティアが鍵を開ける役目を請け負っている。
彼女は扉の前に解錠道具を並べると慎重に鍵を調べはじめた。細い道具を使って鍵の内部を探り、ひとつひとつ仕掛けを解除していく。
カチリッ。
わずか数分で小さな音と共に、扉の鍵は開いた。エルティアは静かに手をあげて解錠が終わったことをみんなに知らせ、急いで道具をしまって後衛にさがる。
ヴェイグとハヤテ、そしてバルキリーのリーシャが前衛を固める。後衛に戻ったエルティアはリュートを持ち、オージもクォータースタッフをかまえている。フィルは、いつでも呪文を唱えられるよう身構えた。
無言のままヴェイグは、剣と楯をかまえるとハヤテを見る。
ハヤテは右手に刀をかまえて、左手に脇差しを持つと、準備ができたことを知らせるために小さくうなずいた。
ドン！
部屋の中には、盗賊らしい連中が六人、ショートソードをかまえて待っていた。どうやらエルティアが解錠している音に、気づいていたらしい。
盗賊のひとりが左手に持っていたドルクをハヤテに向かって投げつける。相手の攻撃を恐れずに、ハヤテは最前列の敵に刀で切りつけた。
ザン！
鈍い音と共に、肩から袈裟がけに切られた盗賊がのめりこむように倒れていく。だがその隣にいた敵は、仲間が倒されたことも気にせずにハヤテに切りかかる。
ハヤテはかろうじてショートソードの切っ先を、左手の脇差しで遮る。
ギリッギリッ！
盗賊はショートソードを鍔の上で滑らせて、ハヤテの胴体を狙う。
「くうっ」
なんとか身をひねって逃れようとするが、相手の力に押されて思うように動けない。
だが、その切っ先がハヤテの着物に触れようとした瞬間。
ドスッ。
鈍い音をたてて、後衛からオージのクォータースタッフがそいつの腹に命中した。
衝撃を受けた相手は思わず一歩、後ろにさがる。その間に左のほうでは、リーシャがスピアで、別の敵の胸を貫いていた。
部屋に入ってからわずか三十秒の間に、ハヤテたちはふたりの盗賊を倒していた。
「深遠なる炎よ、汝が空中に放った力を我が腕の上に宿さん」
後方でフィルが唱えている呪文の声が聞こえてくる。それと同時にエルティア



が爪弾くリュートの旋律が、空中で組み合わさり呪文を構成していく。

ふたつの異なる呪文の詠唱を聞きながら、ようやくヴェイグは敵と相対する。

ドラコンは強靭な肉体を持っているが、動きが鈍い。だが身体の内に秘めている力は、動きの鈍さを充分に補っている。

ヴェイグのロングソードは、あっさりと相手の左腕を切り飛ばしてしまう。相手はクルクルと回転しながらうしろに飛ばされて、倒れたまま動かなくなった。

「燃えさかる炎の矢よ、我が意志を受けて敵を撃て！」

フィルの右手に絡みついて、スパークしている電撃の矢は、その言葉と同時に盗賊のひとりを狙って飛び去った。

それはリーシャの脇をすりぬけると、ドルクをかまえていた盗賊の頭を直撃し、悲鳴をあげる間もなく倒してしまう。

だがその横に無傷で残っていた盗賊が、呪文を唱え終わって無防備な体制になっているフィルにドルクを投げつける。

一瞬遅れてリュートの奏でる睡魔の呪文が完成し、鈍い緑色の睡光が盗賊たちを包もうとする。

残った盗賊はふたりとも、その光に包まれて昏倒した。だが一瞬早く、盗賊の手を離れたドルクは真っ直ぐに飛んで、フィルの右手に命中する。

「きゃあ」

ドルクが刺さった手から、血が流れ出す。華奢な身体のフェアリーにとっては、深手といってよい傷だ。

睡魔の呪文によって昏倒している残りの盗賊に、ヴェイグとハヤテが、とどめの一撃をはなった。

扉を開けて戦闘が終了するまで、わずかに一分三十秒程度の時間しかたっていない。

「ふう。フィル、大丈夫か？」

ハヤテは、横たわっている盗賊たちが完

全に動かないことを確認しながら尋ねた。
「すっごく痛い」
元気のなさそうな声で、ようやっとフィルが答える。なんとかしてドルクを抜こうとしているが、左手なのでうまくいかない。
すぐにオージがやってきて、出血のために青い顔をしているフィルを抱きあげると傷を確かめた。
「傷は深いが、治癒呪文で完治させることができるだろう」
オージは傷を見てそういうと、ドルクを抜いて治癒呪文を唱え始めた。
フィルの治療が進んでいる間に、他のメンバーたちは、盗賊たちの死体や部屋の中を探して使えそうな物を捜している。
ほどなく十本のドルクと金貨が数枚、見つかった。
ヴェイグは盗賊たちの死体を外に放りだすと、部屋の扉を閉めた。さすがに死体が転がっている部屋で、眠る気にはならない。
床の一部が血で汚れているが、それでも城の廊下や広間で寝るよりは、一枚の扉があるだけで数倍安全なのだ。
モンスターが襲ってくるとしても、扉を開けなければならない。鍵はかかっていなくても訓練された冒険者なら、その気配に気づくことができる。
寝ている間に不意打ちを受ける危険は、遥かに少ない。
「さて、久しぶりに落ち着いて寝られそうだな」
死体も片づき埃だらけのガランとした部屋の片隅で、背負っていた荷物を置きながらヴェイグがいう。
「疲れが取れるまで、休息だ」
ハヤテが言うまでもなく、全員が思い思いの場所ですでに横になって休んでいる。
それを見ながら彼は、扉に一番近い場所の壁際に座ると、刀を抱えるようにして眠りに落ちていった。
安心して寝られる場所を確保したハヤテたちは、城の中を積極的に探索した。
城の一階部分の扉はすべて、どうにか開けることができた。
一階には客間や台所、配膳室、謁見の間や執務室といった部屋があった。部屋の中はどれも無残に荒れ果て、当時の面影はなくなっている。
そして彼らは、城の二階部分を探索していた。地下と二階のどちらを調べるか迷った結果、二階を選んだのだ。
二階の扉も鍵がかかっているものが多く、たいした時間をかけるまでもなく探索する場所がなくなってしまったのだ。
鐘楼にあがる階段も見つけたのだが、ハヤテは二階の扉を開けることを選んだ。あまり無謀に進んでみても、新しい発見より危険のほうが大きいと判断したのだ。
二階の扉のいくつかはエルティアに開けることができたのだが、どうしても開かない扉がいくつかあった。
扉の開いた部屋に、特に重要なものはなかった。朽ち果てた客間の中に、壊れた寝台が転がっていた程度だ。
このまま鐘楼に登るか、それとも地下か塔の探索に移るのか？　ハヤテは決断を迫られていた。
「ひとつ、いいでしょうか？」
エルティアが、黙って考えこんでいるハヤテに話かけた。
「ああ、参考になることだったら何でもいってくれ」
「実は鍵の種類が、あきらかに違う扉があるのです。普通の鍵と、特殊な鍵というべきなのでしょうか？」
「どういうこと？」
エルティアのいうことを理解できずに、リーシャが聞いた。
「つまり、私の技術では絶対に開けられ



ない鍵があるのです」
エルティアは、静かに自分のいった事が全員に理解されるのを待った。
「特殊な鍵には、すべて安全装置がついています。無理にこじ開けようとすると、鍵の機構を守る装置が作動して、正規の鍵以外では開かなくなります」
「それが、どうしたの？」
長い説明に飽きてきたフィルが、つまらなそうに聞いた。
「結論は簡単です。つまり正規の鍵を持っていそうな人物を探す以外、ここの扉を開ける方法はないということです」
エルティアは静かに結論をいうと、メンバーの返事を待った。
ハヤテは黙ったまま、いまの提案について考えていた。この城が、相当の数の盗賊たちの根城になっているのは間違いなかった。
最初に遭遇した連中が部屋の中にいたことからも、盗賊たちの中に鍵を持っている者がいるという確率は高い。
ハヤテは自分が盗賊だった場合、どこを根城にするか考えていた。
「よし、地下を探ってみよう」
ハヤテは、危険だが地下へ進む道を選択した。自分が盗賊の首領だったなら、やはり地下に隠れると判断したからだ。
北東、北西、東南、西南の塔の下にひとつずつ、さらに城の東側通路の中央に、地下に降りる階段があった。その中からハヤテたちは、城の東側の階段を選んだ。
降りた場所はやはり広いフロアになっていた。階段の両側には泉があり、かすかに水音が聞こえてくる。
ハヤテたちは無言のまま、真っ直ぐに歩きはじめた。両側を壁に塞がれた狭い通路を抜けると、そこは十字路になっていた。
前方は壁ばかりしか見えないが、左右の通路の先には、扉らしいものが見えていた。
ベチャリ、ズルルッ！
どちらに進もうか迷っていると、前方から濡れている布を引きずるような音がした。
「スライムだ」
ヴェイグが叫ぶのと同時に、粘液質の物体がスルスルと前にあらわれた。
すぐさま前衛の二人は武器をかまえたが、スライムは素早く攻撃をしかけてくる。
ひとつのスライムの固まりが、ヴェイグの足下へ近づいた。
ジッ、ジジッ。
鈍い音とともにスライムに触れられたヴェイグの足から、白煙があがる。
「気をつけろ！　このスライム、酸を持っているぞ」
かなり強力な酸を分泌しているらしいが、ドラコンの皮膚は酸に対して耐性がある。ヴェイグは、それほど大きなダメージを受けてはいない。
ヴェイグが叫ぶのと同時に、スライムの固まりのひとつが、風船のように膨らんだ。
それはたちまち一メートルほどの大きさになると、パチンと弾けて無数の粘液が飛沫（ひまつ）となり広がる。
ヴェイグは楯をかざしてその飛沫を避けたが、ハヤテは避けることができず全身に飛沫を浴びてしまった。
飛沫は皮膚や着物に付着すると白い煙をあげて、腐食させていく。ヴェイグの楯も、シュウシュウと音をたてている。
「くっ！」
ハヤテはあまりの激痛に、悲鳴がでそうになるのをかろうじて押さえた。
リーシャはヴェイグの影になっていたので皮製のスカートへ、わずかに飛沫が付着しただけですんでいる。
間髪を入れずリーシャは、スライムに向かってスピアを突き出した。スピアはスライムに、ズブリと突き刺さった。
だが彼女は、その手応えの無さに驚いていた。スライムを貫いているのだが、ほとんどダメージを与えていないらしい。
次に繰り出されたハヤテの刀も同じようにスライムを切ったが、手応えがない。
「眠りの輪よ、指し示す者を包み、やすらかなる眠りを与えよ」
フィルが唱えた呪文がスライムを包みこむが、その動きはとまらない。
スライムは通常の打撃では、なかなか倒せそうにない。フィルがファイヤーボールの呪文でも知っていれば別だが、今は望むべくもない。
「だめだ、逃げろ」
ハヤテは、全員に逃走を指示した。スライムが右の通路を塞いでいたため、自然と左側の通路に逃げることになる。
だが逃げ込んだ左の通路の先にも、別のスライムの一団がいた。ハヤテたちは、前後をスライムに挟まれたような状態になった。
「ねえ。この扉、開くよ」
フィルが何気なく手をかけた左側の扉は、すでに半分ほど開いている。部屋の中は、あちらこちらにガラクタが積み上げられているのが見えた。
「よし、中に入ろう」
彼らは次々と扉をくぐって、部屋の中に逃げこんだ。最後にオージが入ると、ハヤテは勢いよく扉を閉めた。
ドン。
大きな音をたてて閉まった扉は、頑丈そうでスライムが打ち破ってくることはなさそうだった。
「どうにか、逃げられたな」
肩で息をしながら、オージが安心したようにいった。
その時、ガラクタの奥から、ひとつの人影があらわれた。
影は音もさせずに、スルスルとハヤテたちのほうへと近づいてくる。
「誰だ！」
不審な人影に気づいたヴェイグは、剣をかまえたまま誰何（すいか）した。影はその声に驚いたように一瞬、立ち止まる。
影は沈黙したまま、しばらくハヤテたちの前でじっとしていた。
「ようこそ、みなさん。ここは、はじめてのようですな」
突然、人影は野太い声でそういうと、明るい場所まで、ゆっくりと出てきた。たよりなく燃えている壁の燭台の光を受けて人影は、男へと姿をかえた。
男は顔の半分が髭で隠れていて、使い古した皮鎧を身につけている。武器は腰にさげたカトラスと、何本かのドルクだけらしい。
「私と取引をしませんか？　武器や魔法のスクロール、薬もありますよ」
にこやかそうに笑う男をみて、まずハヤテが刀をおさめた。それを見て、他の者も武器をしまう。
「どんなものを、売っているんだ。見せてもらおう」
「私の名はクイークエッグといいます。どうぞ、こちらに」
クイークエッグと名乗った男は、ハヤテたちの前に立って進んでいく。ガラクタが各所に置かれた狭い場所をくぐりぬけて、ハヤテたちはついていった。
エルティアだけが、周囲に雑然と積まれているようなガラクタは、実は巧妙に住居をカモフラージュするために配置されていることに気づいていた。
行き止まりのような場所につくと、クイークエッグは大きなガラクタをどけた。そこには薬瓶、丸められたスクロール、各種の武器が、全部で二十種類ほどの商品が置いてあった。
「どれでも、お譲りしますよ」
クイークエッグは商品を指し示すと、に

こやかにそういった。

ハヤテたちは武器や鎧を買いかえるのに迷っていた。いまの武装は、強力といえないものばかりであった。

また鎧も貧弱なので、なるべく良い鎧にかえたい。特に足下はサンダルだけなので、なるべく早く革のブーツくらいは買っておきたかった。

武器や鎧だけでなく、毒消しなどの薬も欲しいし、魔力が切れた時のためにスクロールの二、三本も持っておきたい。

それらを揃えることに、パーティーの全員は賛成していた。

問題はひとつだけ。

金が足りないのである。

城に入ってから手にいれた金貨は、全部で九百枚程度。これだけの金では、とてもパーティーが必要としているものを、すべて買うことはできない。

そうなると今度は、どれを優先させを考えるのだが、これがまとまらない。

武器が強力になれば、モンスターを早く倒すことができる。だが攻撃がはずれた場合、鎧が貧弱では死んでしまう可能性もある。

鎧が良くとも、武器が貧弱では倒すのに時間かかってしまい、余分な怪我をする可能性も増えてくる。

そんなことを考えて迷いが消えないまま、一時間が過ぎていた。

結局、悩みぬいたあげくにヴェイグのロングソードをブロードソードに買いかえ、エルティアにレピアを買うことにした。

エルティアは忍術を使って、相手の背後に回りこむことができ、後衛にいても短い武器でモンスターを攻撃することができる。

ただし忍術が上達しないと隠れることもできず、何もできない。

普段は楽器をつかって睡魔の呪文を唱えているが、これからは忍術の修行もしなければならない。バードは他人の持っていない技術をたくさん持っているので、余分に学ばなければならないことが多い。

いままでエルティアが使っていたスリングは、フィルが装備することにした。

これで後衛の全員が、条件付きながらも武器でモンスターを攻撃ができるようになったのだ。

「オージ。重いから、半分持ってよ」

フィルが重そうにスリング用の石弾を入れた革袋を差し出す。

フェアリーは身体が小さく動きも素早いのだが、そのぶん力がない。そのため、あまり重い荷物は持っていられない。

戦闘の最中に石弾は十個以上必要ないと判断したフィルは、残りをオージに預けることにしたようだ。

「おう」

オージは短く答えると、ひょいと皮袋を持ち上げる。体格の大きなムークにとって、この程度の荷物は苦にならない。

全員が装備を確認すると、ハヤテたちはクイークエッグと別れて扉まで戻ってきた。

「ねえ、もういないよね」

不安そうにフィルがいう。どうやらスライムの大群が、扉の外でジッと待っているのを想像したらしい。

確かに、外で待ち伏せされていては大変である。用心しながらエルティアがそっと扉に近づくと、スッと音もなく扉を開ける。

顔だけだして左右を見渡すが廊下に動くものはなく、何もなかったように静まりかえっている。

「いまなら、大丈夫でしょう」

「よし、一階に戻ろう。そのあとで、塔を探索する」

ハヤテはエルティアの声を聞くと、そういった。

地下でクイークエッグと出会った後、ハヤテたちの冒険は、だいぶ楽になった。

彼らは頻繁にクイークエッグの店を訪れ、鎧や武器を買い替えた。店の品揃えは毎回、違っていた。どうやら彼は、城の盗賊連中とも取引しているらしい。

塔の探索は、それほどの時間もかけずに終わっていた。いくつかの品物と、扉を閉めたまま決してハヤテたちを入れてくれない男の声などを聞いただけだった。

一番の収穫は、塔の上からみた景色であった。城の北側には広大な森が続いていたし、西には火を吹く火山が見え、東には暗くどんよりとした沼地があり、南には遠くに青い山脈が見えていた。

周囲の景色を見ながらハヤテは、やがてはそのすべての場所を訪れなければならない予感を覚えた。

カタン。

乾いた小さな音が、長い通路に響きわたった。

キリキリキリ。

軋む音が、新しいゲートが開きはじめたことを知らせている。

開きはじめたゲートは、城の一階にある最北のゲートであった。いかなる鍵も受け付けなかった錆びたゲートは、その横の壁にある隠しボタンによって、はじめて動きを見せたのである。

ゲートの奥には、もうひとつのゲートが存在していた。

その先は下に降りる階段となっており、城の地下が今までハヤテたちが歩いただけの広さではないと知らせている。

「せっかく開いたんだ、入ってみるか?」

ハヤテはそういうと、注意深く部屋の中に一歩を踏み出した。中は真四角な部屋で、天井は意外と高かかった。

部屋の中には、特徴的な家具は何もなかった。ただ中央の床は、血で真っ赤に染まっている。どうやら床を染めた血は、天井から滴っているようであった。

「上に、何があるんでしょうか?」

リーシャが天井を見上げながら、不気味そうに囁いた。

「さあな、調べることだけが多くなっていくようだ」

ヴェイグも滴ってくる血が、いったい何なのか気になっているらしい。

ハヤテはしばらく無言のまま天井を睨んでいたが、そこに何の手がかりもないと確認すると目をそらした。その時、ふと部屋のすみにキラリと光るものが視界にはいった。

ハヤテは黙ったまま、光った場所へと進んだ。そこには砕けた頭蓋骨が、いくつか転がっていた。その砕けた骨の山に半分埋まるようにして、奇妙な鍵が突き出ていた。

「なんだ?」

ていねいに骨をどけると、その下から角を型どった鍵があらわれる。それを拾うと手のひらで玩びながら、ハヤテは仲間の所に戻った。

「何、それ」

好奇心の旺盛なフィルが、目敏くハヤテの持っている鍵を見つける。

「いや、あっちに落ちてたんだ。そこのゲートの鍵かな?」

地下に降りる階段を塞いでいるゲートに近づくと、鍵を鍵穴に差し込んでみる。しかし鍵は回らず、ゲートも開かなかった。

「開かないなら、他の場所にいこうよ。きっと他の場所の鍵よ」

ワクワクしながら見ていたフィルであったが、開かないとなると、とたんに興味を失ったらしい。

「そうだな、上から滴ってくる血も気になるし、それに関係する鍵かな?」

ヴェイグが胡散臭げに、天井を睨んだ。

「よし、まずは二階の開かない扉の鍵を

探そう。尖塔にでも登るか？」

鍵をローブの袂にしまいながら、ハヤテは仲間にそういった。

城にふたつある尖塔の東側は、二階部分でゲートによって閉ざされていた。

塔の上から流れてくる風が、不気味な音をたてていた。くるしげな呻き声とも思えたが、ただの風の響きのようにも聞こえないことはない。

しかたなくハヤテたちは、西側の尖塔を登ってきたのだ。

西側の尖塔の最上階らしき場所にある扉は真っ黒で、頑丈そうなかんぬきが横に渡されている。かんぬきは、スペードの模様が彫られた錠前で外れないようにされていた。

エルティアが今、二階の部屋で発見した鍵を試そうとしている。壊れた机の残骸に紛れていた鍵のにぎりには、錠前と同じスペードの飾りが施されている。

スペードの鍵は、スルリと鍵穴にはいるとなめらかに回転した。

ガチャッ。

思った以上に大きな音をたてて、大きな錠前がはずれた。

ハヤテは身振りで全員に戦闘準備をさせると、扉を開けた。

キィッ。

軋むような音をたてて、扉は開いた。

そのむこうは、小さな部屋であった。古びたベットとテーブルや椅子があり、掃除もされないまま埃が厚くつもっている。

動くものもない部屋に全員がはいった瞬間、扉は音もたてずに静かに閉まった。

まるで閉まったことを、中に入ったものには気づかれてはいけないというように。

ハヤテたちの誰も、そのことに気づいていない。

閉めきってある部屋の中は黴臭く、いやな臭いが充満していた。ベットの奥には、ひとつの宝箱が置かれていた。

ガタンッ。

ハヤテたちが宝箱に近づこうとした時、突然、椅子に座っていた腐乱死体が、ゆっくりとたちあがった。

顔は張りついたように無表情で、茶色く変色した皮膚はところどころではぜ、その下に汚らしい緑色に変色した肉を見せている。

そして動くたびに皮膚がはぜている部分から、黒くねっとりとした粘液が吹き出す。

「ゾンビだ」

オージが叫んだ。もう少し経験を積んでいれば、ディスペルアンデットの呪文を使うこともできたが、いまの段階では彼の力でアンデットを塵に帰すことはできない。

ゾンビは、ゆっくりとハヤテたちへ接近してくる。

エルティアはゾンビの姿を確認した瞬間、影に吸い込まれるように消えていた。

次にハヤテはゾンビに接近すると、容赦なく切りつける。

ドチャッ、ガリッ。

濡れた布を巻きつけた鉄に切りつけたような、異様な手応えがあった。

ゾンビの皮膚はカリカリに乾燥しているのだが、その下に隠れている腐肉はねっとりと湿っていた。腐肉に食い込んだ刀はいきおいを殺されて、骨を断つことができない。

つぎに繰り出されたリーシャのスピアは、まるで泥に突き刺したようにゾンビの身体をつらぬいた。生物であれば内臓を傷つけるのだが、相手が死体では意味がない。

「ねえ、オージ。ゾンビって寝る？」

「死体が呪いで動いてるんだ、寝るわけがないだろう」

フィルの問いに答えながら、オージは力まかせにクォータースタッフを振り回した。

ベチャッ！

胸に当たって腐った果物を潰したような音がしたが、果たしてどれだけのダメージを与えているのか？　いくら攻撃しても苦痛の表情も出さず、呻き声すらあげな

い相手に全員が困惑していた。
ヴェイグが攻撃しようと動いた時、ゾンビは大きく口を開けた。
グルォォォォッ。
黄緑の霧がいきおいよく、ゾンビの口から吐き出された。
死体置き場に漂っているような臭いを、百倍も強力にしたような臭気が部屋に満ちてハヤテたちをつつみこむ。
「グウッ」
攻撃をする寸前に、それを吸い込んだヴェイグは思わずしゃがみこんでしまった。
激しい嘔吐感が込み上げてきて、しっかりと立っていることもできない。
危険に気づいて一瞬しか吸わなかったハヤテでさえも、あまりに激しい嘔吐感に刀を落としそうになった。
リーシャはかろうじて、呼吸を止めるのが間に合ったのか霧の範囲から退こうとしている。
オージはまともに霧を吸い込んだらしく、クォータースタッフに寄りかかるようにして身体を支えていた。
フィルは、フェアリー本来の電光のような動きで霧の範囲からはずれると、呪文を唱えるために体制をたてなおした。
「深遠なる深き場所で燃ゆる炎よ。我が意志とともに、この場所へとあらわれよ」
フィルのはっきりとした詠唱が、朗々と流れている。ゆっくりと確実に、彼女の手に魔力が満ちていく。はじめて唱える呪文であったが、その口調はしっかりとしていた。
ゾンビの吐いた臭気によって、内臓を掻きまわすような吐き気に襲われているハヤテたちは、立ちあがることもできない。
口から緑のヨダレをたらしているゾンビはさらに前進し、動けなくなっているハヤテを攻撃しよう手を振りあげた。
その一瞬前に、ゾンビの背後に影から滲み出るように、レピアをかまえたエルティアがあらわれる。忍術によって、ゾンビの背後にまわりこんだのだ。
レピアは、容赦なくゾンビの肩を目がけて降りおろされた。
ザシュッ。
狙いさだめた一撃は、見事にゾンビの左腕を切り裂いた。その衝撃に揺らいだゾンビの一撃は、ハヤテに当たることなく虚しく空を切る。
「真なる炎の球よ、汝、滅ぼす者を誤ることなく、その力を解放せよ」
呪文の詠唱が終わり、フィルから手から火球が飛び去った。
火球はゾンビに命中すると、たちまち紅蓮の炎とかわった。炎の柱と化したゾンビは、皮膚がめくれあがり、腐肉もブシュブシュと音をたてながら焦げていく。
しかし、それだけの炎に焼かれながらもゾンビは倒れず、煙と焦げた臭いを発しながら右手を大きく振りまわした。
ドン。
身動きできないハヤテに、ゾンビの一撃が命中する。
「グウッ」
吐き気で力が入っていないところを痛打されて、ハヤテはうしろへと吹き飛ばされた。かろうじて倒れるのは免れたが、完全に体制を崩している。
その頃、ようやく吐き気をこらえてヴェイグが立ちあがった。片手で剣を使うのが無理と判断して左手の楯を捨てると、両手で剣をかまえて一気に降りおろす。
ヴェイグが渾身の力を込めて右から袈裟がけにゾンビを切るのとほぼ同時に、左に回りこんでいたリーシャのスピアが腹部を貫いた。
これだけの攻撃を受けてなお、ゾンビは倒れない。ブスブスと煙をあげながら、腹部をつらぬいているスピアを気にすることなくリーシャを攻撃しようとする。
ドシャ!
鈍い音をたててゾンビの左目に、フィルがスリングから放った石弾が食い込む。はじめて怯んだようにグラリとゾンビが揺れる。
「ウォォォォッ!」
必死の形相で立ちあがったオージが、渾身の力をこめてクォータースタッフを叩きつけた。
ドチャ!
それは凄まじいいきおいで、ゾンビの頭に命中する。頭を潰されたゾンビは、ゆっくりと崩れるように倒れた。
ゾンビの身体は床にふれると、まるで灰の塊だったように塵と化し、一瞬で粉々になった。
「ウェッ!」
込み上げてきた吐き気を我慢できずに、オージが再びしゃがみこむ。ハヤテも立ち上がるのをやめて、だらしなく床に寝転がったままであった。
「まいったな」
断続的に込み上げてくる吐き気に耐えながら、ハヤテは呟いた。さいわい死んだ者はいなかったが、一歩間違えば全滅していたかもしれない。
「ハヤテ、大丈夫?」
心配そうに聞きにきたフィルに、片手をあげて答える。喋ると、また吐き気が込みあげてきそうなのだ。
「しばらく休息しましょう」
立つのもやっとというような、男三人を見てリーシャがいった。たしかにこのままでは歩くことはできても、戦闘は無理だろう。不用意に動いてモンスターと出会うより、ここで休息を取るのほうが安全だろう。
死ぬような思いで壁際にきたハヤテは、どっさりと壁に寄りかかった。寝そべっているより、寄りかかっていたほうが吐き気が軽いように思える。
(ここの扉は、外から鍵がかけられていた。と、いうことはゾンビは閉じ込められたのだろうか? それとも生きたまま閉じ込められて、ゾンビになったのか?)
ハヤテは、この部屋にゾンビがいたことを冷静に考えていた。宝箱の守りとして、ここにおかれていたのか?
二階の腐った机に埋もれていた鍵といい、この尖塔の具合といい、どう考えても不自然なのだ。
肝心な場所に訪れた者を試すように、番人を置いてあるような気がする。巨大で複雑なパズルを組み立て、それを誰かに解かせようとするように……。
そんなことを考えている間に、どうにか吐き気も薄れてきた。ハヤテは考えるのをやめて、ゆっくりと瞼を閉じた。
今は考えるより、休息して体調を回復させることが大切であった。
ハヤテたちが休息している間に、エルティアが宝箱を開けている。宝箱には何かの薬が気化する罠が仕掛けられていたが、うまく解除した。
中からは見たことのないクロームの鍵と、いくつかの防具が出てきた。
西側の尖塔にはそれ以上、何もなかったのでハヤテたちは、二階の探索に戻ることにした。相変わらず地下は、スライムがいるので避けているのだ。

第二章　呪われた祭壇

二階の開かなかった扉は、クロームの鍵ですんなりと開いた。そこは王と王妃の寝室、王の書斎らしい場所であった。
特に王の寝室は、部屋の四方の壁すべてに余すとこなく壁画が描かれていた。
筆を使って書かれたものらしく、熟練した芸術の腕がある者の仕事であるのは間違いない。
描かれているのは風景画で、その素晴らしい描写によって、生命の息吹を感じ

ることができた。薄暗い廃墟の埃だらけの寝室が、いまでも使われているような錯覚をおこす。

おそらく壁画が書かれたのは、領主が消える数年前であろう。百二十年以上の時を隔てても色褪せることなく存在している壁画は、まさしく天才の技であった。それだけの画家に、部屋の壁すべてに壁画を書かせるほどの権力を、領主は持っていたのだ。

それだけの権力を持ちながらも、まだ何かに満足できず、領主は果てし無い力を求めたのだ。

それがいったいなんであるのか、領主自身に聞かない限り解けない謎であった。

そして王の書斎であったと思われる部屋には、無数といっていいほどの本が集められていた。魔法逸話集、世界の歴史や数学概論といった書物が所狭しと並べられている。

だが残念なことに、どの本も風化がひどいために、読むことはできなかった。

新しい進展があったのは、寝室の西にあるクローゼットを開けてからであった。エルティアがクローゼットの奥から、風が流れてきていることに気づいた。

その壁には隠し扉があり、隠された狭い廊下があらわれた。その奥からは、かなりの強さの風が吹いてくる。

風には、嫌なものが含まれていた。血なまぐさい臭いが、風に運ばれてきている。

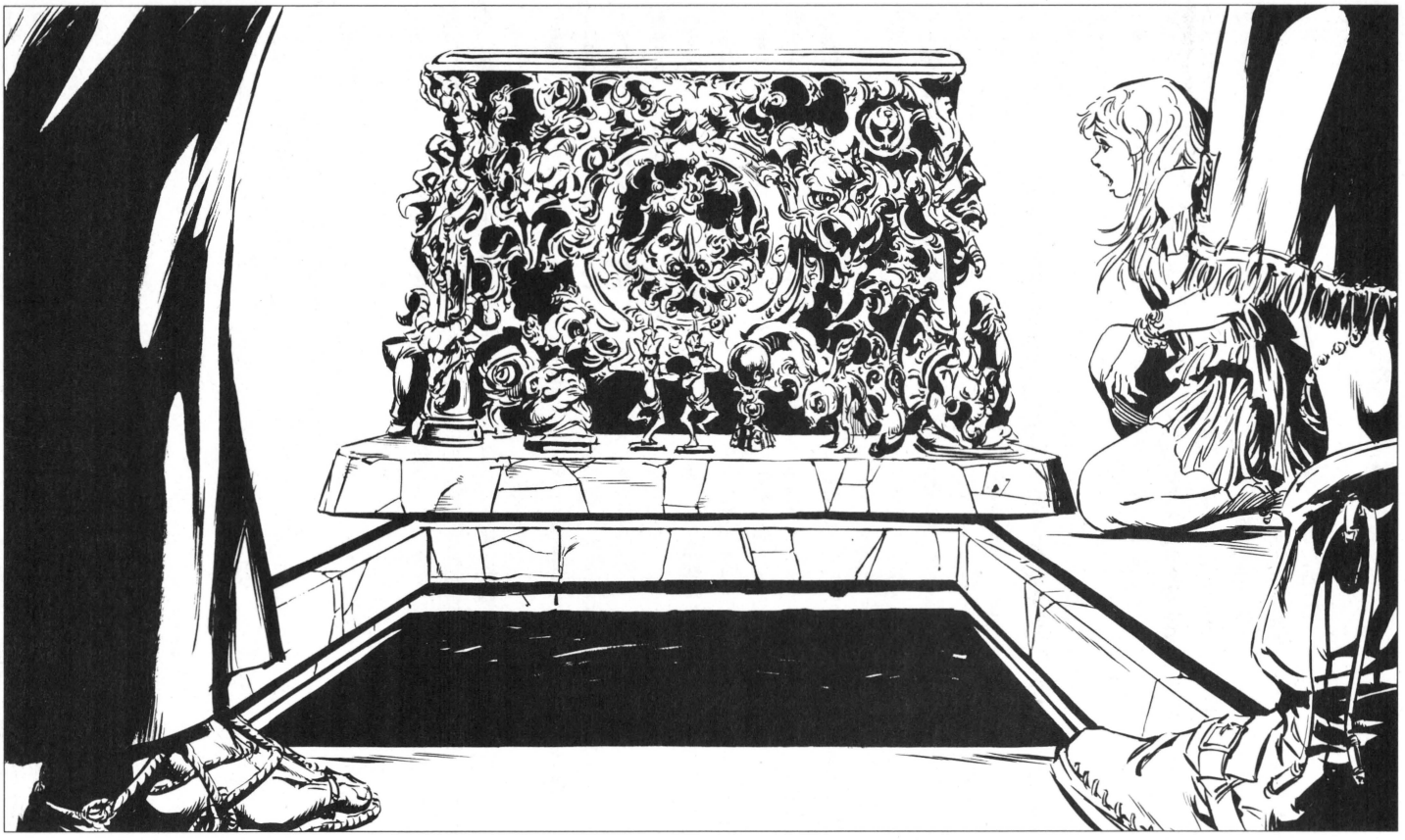
誰もが黙したまま、その通路を先に進んでいく。すぐ右にゲートに閉ざされた小さな部屋があり、宝箱が置かれているのが見えた。その先で廊下は右に曲がり、それほどいかない所でゲートに閉ざされていた。

「フィル、地図を見せてくれ。一階と二階をふたつとも」

ハヤトはゲートの前に立ったまま、前方を睨んでいる。ここまでくると風に含ま



れる血の臭いは、さらに強くなっていた。
二枚の地図を重ねあわせるとハヤテは、現在位置を確認しているようであった。
「やっぱり。この向こうが、一階の血の滴っていた天井の部分だ」
だがゲートは固く閉じたまま、ハヤテたちを通そうとはしない。左右の壁を調べてみたが、一階のゲートのように隠しボタンがあるようには思えなかった。
ハヤテは思いついたように、ザックから角の鍵を取り出した。確信があったわけではないが、用途のわからない鍵は今のところこれしかない。
鍵はゲートの鍵穴に納まると、それほどの力をいれる必要もなくゆっくりと回った。一回転させて鍵を抜き取ると、ゲートは音もなくスルスルと開いていく。
向こうには左右に別れた廊下があり、ゲートの正面にはアーチがあった。アーチの先は広い空間が広がっているようで、血の臭いは間違いなく、そこから漂ってくる。
血臭の出所を確かめるために、ハヤテたちはアーチをくぐって真っ直ぐに進んだ。
そこは天井が高く、部屋をぐるりとみおろうようにバルコニーが作ってある大きな部屋であった。
その部屋の中央に、血の色に染まった忌まわしい祭壇が置かれていた。巨大な石の土台の上に、さまざまな彫刻がのせてあり、すべてが血の色に染まっていた。
あきらかに血の臭いは、その祭壇から漂ってきている。
それは奇妙な祭壇であった。全体が混沌としており、どこに視線をうつしても悪夢のような光景が広がってる。
何を考えて祭壇が作られたかは定かではなかったが、これが邪悪な意志によって創造されたのは疑いようがなかった。
不思議なことに祭壇を染めている血は新しく、とても百二十年の時が過ぎ去っているとは思えなかった。
いやむしろ百二十年の間、絶え間無く血塗られていると、この祭壇のようになるのかもしれない。
誰かが長い間、この祭壇に生贄を捧げている。そんな疑惑が、ハヤテたちの心に沸き起こっていた。果たして誰が何のために、この祭壇に生贄を捧げているのか？
いまだ姿を見せぬ邪悪な存在の気配が、祭壇からはっきりと感じられるようだった。
「ねえ、こことこっち、それとこれ。動かした跡じゃないかしら？」
リーシャがスピアで指し示したのは中心で不気味な火が燃えている水晶球、曲がった怪しげな杖、そして捩じれた角を持つ山羊の頭であった。
その三つの彫刻だけは、どす黒い指のあとがはっきりと残っている。この祭壇に礼拝をしている者が、そこに触れたのは確かであった。
「スイッチじゃないかと思います。正しい順番で動かすと、何か起こるんでしょう」
慎重に三つの彫刻を調べたエルティアが、そう断言した。しかし正しい順番までは、わからない。
「この祭壇は、いったい何を祭っているのだろう？」
ヴェイグはオージを見ながら尋ねたが、彼は無言のままであった。
オージは祭壇の象徴の中から、何か手がかりが得られないかと、必死に観察している。神を信仰するプリーストとしては、こんな汚らわしい祭壇など破壊したかったが、城の秘密を解く鍵となれば、簡単に壊すこともできない。
オージが観察しているのは反対に、フィルは順番など気にせずに、三つの彫刻をいじくり回していた。
一見、順番など気にしていないように見えるが、フィルは頭の中で同じ順番を繰り返さないように、能率的に動かしていた。
しかし五分もすると飽きてしまったのか、だんだんといい加減になってくる。
「あーっ、もう。つまんない！」
フィルは変化のない繰り返しに飽きて、目茶苦茶に彫刻を動かした。
ゴトン。
偶然に順番が合ったのか、歯車が噛み合うような音がすると、祭壇はゆっくりとスライドしていく。
「わあっ、びっくりした」
自分のやったことが信じられずに、フィルは大きく飛びさがった。
スライドしていく祭壇の下には、床が無かった。まるでそこから飛び降りろといわんばかりに、大きな穴が口を開けている。
「ねえ、降りてみる？　一階の床が見えるから、そんなに高くないよ」
そっと穴の淵までいって、下を覗きながらフィルがいう。
穴から一階の床まで、高さにして三メートルといったところか。床はたいらだし注意するなら飛び降りて、怪我することもないだろう。
だが平坦に見える床には、罠があるかもしれない。落とし穴や鉄の杭がでるような罠があるなら、生命に関わってくる。
慎重にして細心に思考し、そして大胆に行動せよというのが冒険者の鉄則である。冒険を誘うような場所には、必ず危険が存在する。その危険と、どう折り合っていくかが問題なのだ。
とにかく死ななければ、いいのである。生きている限り、無限のチャンスを生かすことができるのだ。
「高さは問題じゃない。エルティア、君は罠が仕掛けてあると思うか？」
「さあ、一階で調べた時には、あの床には何もありませんでした。祭壇が動いたあとはよくわかりません」
ハヤテの質問に、エルティアは優雅に首を傾けながら答えた。
「あの床にあった血や骨は、ここから落としたものでしょう。おそらく祭壇の秘密を知っている者だけが、奥の扉をこえて進めるのです」
彼女の答えを聞きながら、ハヤテは待ち受けている危険について考えていた。
死につながる危険でなければ、試してみる価値は充分にある。だが罠の程度もわからず、危険の大きさもわからない。
これは城の秘密を探る者たちを抹殺するための、死の仕掛けかもしれないのだ。
ふと顔をあげたハヤテの視界に、スリングの石弾を穴から投げつけようとしているフィルの姿がはいった。
「それ！」
かけ声とともに石弾は、フィルの手を離れて下へと消えていった。
カンッ、カラン。
一秒と間を開けずに、乾いた音が下から聞こえてくる。石弾を投げ込んだ穴の下を見ているのは、フィルだけであった。
下を見ていない他の者たちは、何か変化はないかと、次の音に集中している。
だが、それ以上の音は下から聞こえてこなかった。
「なんともない」
つまらなそうに、フィルが呟く。
「フィル、あんまり勝手なことをするな。危険じゃないか」
ハヤテはフィルを睨むと、低い声でそういった。
「だって退屈なんだもん。それに一階から二階まで連動しているトラップなんて聞いたことない。さっさと降りてみようよ」
自分の行動を正当化しようと、フィルは両手を振り上げて抗議する。変化がないとすぐに飽きてしまうのは、フェアリー特有の弱点でもある。



「そういっても何があるか、わかったもんじゃない。なんでも、急げばいいってわけじゃない」

ハヤテはゆっくりと穴の淵まで歩いていくと、下を覗いた。投げ入れた石弾は、どこかに転がってしまったのか見えない。

ハヤテは、まるでそこに罠があれば見抜いてしまうような鋭い眼光で、下の床を見つめている。

「よし、降りてみよう」

ほんの数秒、見つめたあとハヤテはそういった。

ハヤテには、死を真っすぐに見つめて恐れない侍独特の感といったものがあった。

そこに死に直面する危険があるのなら、彼はそれを感じることができるのだ。だが、穴の下から死気は感じられなかった。

(たぶん、死ぬような罠はない)

だが、決断は正しかったのだろうか？もし自分の判断が間違っていたら、パーティー全員を死へ導いてしまうかもしれない。そう思うとどんな時も迷いは、ハヤテの心から消えはしない。

リーダーとしてパーティーの行動に最終的な決断をする者は、つねに苦悩と隣あわせなのだ。

ハヤテは腰に下げている刀を撫でながら、なんとか騒ぐ心を落ち着けようとしていた。ざわめく心を沈め無心となるために、ゆっくりと呼吸し、己の身体をコントロールしようとする。

すべての感情を越えた無心こそが、侍の求める最高の境地なのだ。だがその無心は、なかなか彼の心に訪れてはこなかった。

(修行が足りないか)

短い溜め息とともに苦悩も押し出されたのか、少しだけ心が静まった。

ハヤテの様子に気づいたヴェイグは、そっと近寄ると肩に手をおいて聞いた。

「大丈夫か？」

短い言葉であった。だがその言葉には、やさしさが込められている。

ドラコンは寡黙で、雄弁な種族ではない。普段から聞かれない限り、自分から喋ることはあまりない。

それは彼らが言葉以外のもので、世界と語らっているからだという。人間とドラゴンのふたつの血は交わって、どちらの種族も持っていない能力を持ちえたのである。

「なんでもない」

ハヤテは何事もなかったように微笑むと、穴の淵へと歩いていった。リーダーはいかなる時も、毅然としていなければならない。

「全員、戦闘準備をしたまま飛び降りる」

ハヤテの言葉に、皆がうなずく。

「それ！」

かけ声とともにまずハヤテが穴から飛び降りた。ハヤテに続くように、ヴェイグ、リーシャ、エルティア、オージと続く。フィルだけは自分の羽で、ゆっくりと降りていく。

ドン、ドン、ドタ！

ハヤテたちは、無事に床へとおり立った。オージだけがバランスを崩し、尻から落ちてしまった。

ビィン、ビィン。

短い弦がなる音がすると同時に数本のダートが、北のゲートを抜けて飛んできた。見当違いの場所に飛んでいくものもあったが、何本かはハヤテたちのいる場所へと飛んでくる。

すぐ速く楯をかまえたヴェイグと電光のような動きで身をかわしたエルティアには命中しなかったが、ハヤテとリーシャへは一本づつ命中する。

尻餅をついていたオージとゆっくり降りてきていたフィルには、幸いにダートは命中しなかった。

「くっ！」

苦痛を感じながらハヤテは刺さったダー

トを抜いて、その針先を確かめる。ほんの少し錆が浮いているが、毒が塗られていた様子はない。
「みんな大丈夫か？」
そう叫ぶハヤテの声が消えないうちに、別の音が前とうしろから聞こえてきた。
カラカラカラ。
それは隠されたボタンで開いた南のゲートが閉まり、そしていままで開かなかった北のゲートが開いていく音であった。
「何か動いたぞ！」
ヴェイグは楯をかまえたまま、北のゲートの向こうに潜んでいる者を見つめている。だがゲートの向こうには明かりがなく、ゆらめく影しか見ることができない。
ズザササッ！
まるで重たく長いものが床をはいずるような音をたてて、影は近づいてきた。
ゲートの先からからあらわれたのは、鎌首をもたげて体長十メートルはあろうかという巨大なサーペントの姿であった。
全身が深緑の鱗でおおわれ、口から細く赤い舌が見え隠れしている。そして威嚇するようにとぐろを巻いて、敵意をもった赤い目でハヤテたちを睨んでいた。
「どうやら、門番らしいな」
ハヤテは攻撃姿勢を保っているサーペントから視線を外さず、油断なく身構えたまま呟いた。
「厄介な相手のようね」
リーシャは、いつでもスピアをくり出せる態勢を保ったまま、飛び降りた時に乱れた隊列をもどすために移動している。
オージもどうにか立ちあがると、クォータースタッフをかまえる。フィルはいつもの位置におりると、目の前に蛇にどの呪文を唱えようかと思案しているようであった。
一方、とぐろを巻いたままのサーペントは迷っていた。普段、上から落ちてくるのは無防備な人間だけのはずであった。
たいていは瀕死の状態で、抵抗する余力もなく落ちてくる。それを彼は簡単に、丸飲みにするだけなのだ。
ところが今落ちてきたものは数も多く、変なものを身につけて、しかも元気に動いている。いつもと落ちてきたものも手順も違うため、戸惑っていたのだ。
だが空腹感が、普段の手順の違いなどを忘れさせようとしていた。
……。
サーペントから発するその気配を察知したのは、ヴェイグだけであった。それは針のように鋭く、彼の感覚を突き刺した。もし訓練された冒険者でなければ、その鋭さに身体が動かなくなったことだろう。
ジャッ！
とぐろを巻いていたサーペントは、瞬時に緑の矢となりヴェイグめがけてその牙をむけた。
ゴィン。
体当たり同然のサーペントの攻撃を、ヴェイグは楯で受け止めたが、あまりの勢いに態勢を崩してしまう。
伸びてきたサーペントの首へハヤテが切りつけようとした瞬間、それはまたきた時と同じ速度で元の場所に戻って、とぐろを巻いていた。
「図体がでかいわりに、速いぞ」
呆れたようにオージがいう。十メートルもの巨体で、稲妻のように動かれては攻撃のしようがない。
「我が魔力を受けて自らの力を増し、その威力を高めよ」
フィルが魔力を増幅し、その効果を高めるために唱える呪文の声を聞きながら、ヴェイグは楯を前方に向けサーペントが自分を狙いやすい位置へと移動した。
他の者を攻撃されないよう、自分自身を楯とするために。
ガッ、ガガッ。
楯でブロックしていても、身体の芯に



響くような打撃がヴェイグを襲っている。それでも両足を踏ん張り、攻撃に耐える。

ヴェイグがサーペントの注意を引きつけている間に、ハヤテとリーシャはなんとか攻撃するチャンスをつかもうとするが、速さに眩惑されてうまくいかない。

「眠りの輪よ、我が指し示す者を包み、やすらかなる眠りを与えよ」

その時、たっぷりと魔力を注ぎこまれた睡魔の呪文が、フィルの手を離れてサーペントを包みこんだ。

緑の魔力の幕は、サーペントの全身を包むと一段と明るく輝いた。

「眠っちゃえ」

強度レベルを最大まであげた呪文に自信があるフィルは、サーペントが眠りに落ちることを確信していた。

だが次の瞬間、サーペントを包んでいた魔力の光は、霞みが散るようにあっさりと消えてしまった。

「えーっ！」

絶対の自信があった呪文を、簡単に打ち破られてフィルは愕然とした。まさか最大の魔力を注ぎこんだ呪文を、相手がはじくとは思わなかった。

ジャイアントサーペントが魔法抵抗力を持っていると判断したフィルは次の呪文を唱えずに、スリングを用意した。

フィルの呪文が効果なしと見ていたオージだが、唱えていた鈍化の呪文を止めるわけにもいかない。

それにすべての呪文に、魔力抵抗を持っているような相手がそうそういるわけがない。睡魔の呪文は精神領域だが、鈍化の呪文は水領域の力を使い、神経や血液の流れに作用して身体の反応速度を低下させる。

効果があれば、あの鋭い動きをいくらか遅くすることができるはずなのだ。

「体内を巡る力の源よ、しばしの間、その動きを遅らせよ」

オージの手から放たれた青い光は、吸い込まれるようにサーペントの身体の中に消えていった。効果があるかどうかは、サーペントの動きを見ないとなんともいえない。

次に繰り出されたサーペントの攻撃は、以前ほどの鋭さはなかった。

「水領域の呪文は効果がある。たぶん精神領域の呪文に、耐性を持っているんだろう」

オージは、ほっとした声でいった。

「よし、いまだ」

ハヤテとリーシャは前方にでると、左右に別れた。ヴェイグも楯をかまえるのをやめて、剣をふりかざして前進する。

「それっ」

スリングを勢いよく振り回していたフィルは、充分な力を持った石弾をサーペントに放った。

その石弾は狙いを違わず、見事に頭に命中する。

ゴッ。

鈍い音とともに、一瞬だけサーペントがのけ反る。

その隙を逃さず、右からハヤテが刀で胴体に切りつける。だが見かけよりも堅い鱗に遮られて、傷を負わせることなく刀は逸れてしまう。

続いて左側からはリーシャが、スピアを突き出した。突き刺すことを基本としている槍類の武器は、切ることを基本としている剣類の武器よりも貫通力が高い。

堅い鱗をつらぬく手応えを感じながら、リーシャはよりいっそう力を込めてスピアをサーペントの胴体へとめり込ませる。

「シャッ」

サーペントは短く鳴くと、リーシャの肩に噛みついた。

ギシッと鎖帷子の軋む音がする。

「くうっ」

短い苦悶の声をリーシャがあげた。サーペントの牙が、鎖帷子を越えて彼女の身



体に突き刺さったのだ。
ドカッ。
ヴェイグは、噛みついたままリーシャを離そうとしないサーペントの頭へ切りつける。だが堅い鱗に阻まれて、たいした打撃は与えていない。
その時、サーペントの背後に、レイピアをかまえたエルティアの姿があらわれた。
ドシュッ！
鈍い音がしてエルティアの持っているレイピアの刃が、根元までサーペントの身体の中に消えた。レイピアの細い刃を、見事に鱗と鱗の間へ押し込んだのだ。
ドン、ビタン。
あまりの苦痛に、サーペントは床に狂ったようにのたうつ。その動きにエルティアは撥ね飛ばされるが、ダメージは受けない。
回りにいる者を薙ぎ倒そうとするようにサーペントが振り回した首へ、ハヤテが左手に持っていた脇差しが降りおろされた。
斬！
それはまるで切るべき場所を知っていたかのように、スッパリとサーペントの急所を切り裂いた。
ザックリと開いた傷から、ドクドクと血液が流れ出てくる。サーペントはしばらく転げ回っていたが、やがて動かなくなった。
「すごい相手だったね」
フィルが恐々と動かなくなったサーペントのそばで、つっ突いている。怖いなら近づかなければいいのだが、好奇心がそれを許さないようだ。
「ワッ!!」
フィルの背後から、そっと近づいたエルティアが大きな声で脅かす。
「!?#☆◎」
声にならない悲鳴をあげて、フィルは飛び上がるとオージに飛びついた。
「ワッハッハッ」
まるで天地でも引っ繰り返ったような驚きように、オージはさも楽しそうに笑った。他の者も、その光景を見て大きな声で笑う。
「さて、後ろには戻れなくなったな」
オージはしがみついているフィルを抱いたまま、閉じたゲートを見ていった。
「かわりに、あっちが開いている。先にいけということさ」
ハヤテは振り返らずに、開いたゲートの向こうにある階段を見つめながらいう。果たしてその向こうに、何が隠されているというのだろうか？
ドン。
またひとつ、空になったジョッキがテーブルの上に置かれた。小さなテーブルにはすでに、空になった木製のジョッキが十個も置かれている。
「ゲフッ」
大きなゲップをしながら、ヴェイグは口を拭った。
「やるじゃねえか。今度は俺の番だな」
キャプテン・モーティと名乗った男はなみなみと酒のつがれたジョッキを持ちあげると軽々と飲み干した。
「それ、おめえの番だぜ」
相手に急かされて、ヴェイグはジョッキを持ち上げた。琥珀色の液体を睨みつけると、一気に嚥下する。
ヴェイグがジョッキを飲み干すさまを、ハヤテたちは背後で心配そうに見ていた。
ハヤテたちは一週間ほどかけて危険地帯を探しまわり、どうにか閉まったゲートを開ける鍵を発見して、城の元の場所に戻ってきたのだ。
危険地帯の中で、彼らはかなり役にたつ物を発見することができた。そしてキャプテンの宝に関する情報と引き換えに、クイークエッグからキャプテンズ・デンへ入る合い言葉を教えてもらった。
合い言葉をいって中に入ったのはいいが、新入りは飲み比べをするのがいつものことだと因縁をつけられた。
無理に断れば、そのまま乱闘になりそうな気配である。相手がどんな情報を知っているのかわからない間は、極力、殺してしまうのは避けたかった。
おかげで一杯、金貨五十枚という法外な値段を払わされ酒量を競っているのだ。
ハヤテたちの代表は、もっとも身体が丈夫と思われるヴェイグが選ばれた。
相手方の代表は、キャプテン・モーティそのひとであった。どうやら、この盗賊の首領は自分の飲む酒の量に、そうとうの自信を持っているらしかった。
かくして十五杯目のジョッキが、ゴトンとテーブルに置かれた。
「ねえ、お金は足りそう？」
ハヤテの耳に、そっとフィルがささやきかける。一杯金貨五十枚として、十五杯で七百五十枚になる。このまま勝負が続く限り、金額は増えていくことになる。
「大丈夫だろう、あと千枚くらいの金貨はあるから。まさか全部で三十杯はこえないと思うけどな」
そういいながら、ハヤテもちょっと不安そうである。
そんなヒソヒソ話をしてから、三十分以上たった。だがテーブルの勝負は、まだついていない。
「それ、おまあのばんらろ」
ジョッキをおろしながらヴェイグを急かすモーティも、ろれつが回らなくなってきた。テーブルの上に置かれたジョッキの数は、すでに二十五個にもなっている。総計で十一リットル以上、並の人間の飲む量をはるかに凌駕（りょうが）している。
モーティの顔は真っ赤から、青白く変わってきている。そろそろ限界に近いのは、間違いない。
一方、ヴェイグは顔色は、まったくかわらない。もっともドラコンが酒を飲んで赤くなるわけもなく、一言も喋らずに黙々と飲んでいるので、どれくらい酔っているのかのか、まったくわからない。
モーティにしても、相手の顔色がかわらないのが不安らしい。恐らくこんな無表情な対戦相手は、初めてなのだろう。
ドン。
黙ったままヴェイグは、飲み干した二十七杯目のジョッキをテーブルの上に置いた。
「よひ、つりはおれらな……」
モーティは震える手で、ようやくジョッキを持ちあげたが、なかなか口をつけようとしない。
だが込み上げてくるゲップをむりやり飲み込むと、思い切ったように口をつけて飲みはじめる。
ゴック、ゴック。
ふた口ほど飲み込んだあと、ジョッキに口をつけたまま、しばらくじっとしていた。
「ゲェッ」
突然、ジョッキを落とすとモーティはテーブルの上に突っ伏した。
「もうのえねえ、へめえのかきだ」
そう叫ぶとモーティは椅子から床にずり落ちると、大きなイビキをかきながら眠ってしまった。その身体を、何人かの手下が奥の部屋へと引きずっていく。
「どうやら、勝ったようだな」
飲みくらべをはじめてから、ヴェイグが初めて喋った。
「大丈夫か？」
「ああ、だが……俺も……」
ハヤテに答えながら、ヴェイグは立ちあがろうとした。しかし腰をあげた時点でグラリと揺れると、前のめりにドッサリと床に倒れてしまった。
「グォーッ、ガッーッ」
床に倒れたままヴェイグは、モーティ



に負けないほどのイビキをかきながら眠ってしまった。

「どうやら、紙一重だったようね」

死んだように眠っているヴェイグを見ながら、リーシャが呆れたような顔でいった。

「ところでこれって、お金を損しただけみたいね」

「そうだな。まあ無駄な戦いをしなかったことと、ヴェイグが酒に強いということがわかったのが収穫だろう」

フィルの鋭い問いに、オージがなんとか理由をつける。しかし結局、無駄な金を使ったことにかわりはない。

「さて、目的のものをもらって、早くここをでよう」

泥酔して寝ているヴェイグを抱き起こしながら、ハヤテがいう。

エルティアは黙ってうなずくと、ザックのなかから銀の鍵を取り出した。この鍵は、塔の上に隠れていたル・モンテスという男から、ビーグル犬のぬいぐるみと引き換えに譲り受けたものだ。

これがキャプテンズ・デンの中央にある檻の鍵であり、そこに冒険に必要なものが置いてあると聞いたのだ。

檻の扉は鍵で簡単に開き、その中にはボロボロになった骨と衣服、そしてアイパッチと鉄のフックがあった。

「これだ」

鉄のフックをつかむと、ハヤテは嬉しそうにいった。そしてザックの中から太くて丈夫そうなロープを出す。それは城の鐘楼にあった、予備のロープであった。

ロープの端をフックに通すと、輪にして結びつける。

ギュッ、ギュッ。

二度ほど引っ張って、完全に結んだことを確認する。これでロープ&フックが完成したのだ。

「よし、これであの縦穴を越えられるぞ」

「グォッー!!」

ハヤテの嬉しそうな声に合わせるように、ヴェイグのイビキが聞こえる。

「その前に、ヴェイグに起きてもらわなくちゃね」

クスクスとわらいながら、フィルが楽しそうにいった。

第3章　ジャイアント・マウンテン

峡谷は中央に聳(そび)えている山を、ぐるりと囲むように広がっている。峡谷自体が盆地にあるようで、周囲は切り立った崖ばかりであった。

「外にでたようだな」

ヴェイグが吹きつける強い風に、目を細めながらいった。

峡谷には、いくつも橋が架けられていた。橋といっても板を渡しただけの簡素なものから、岩で作られた頑丈なものまでさまざまであった。

ほとんどの橋に共通しているのは手すりがないことで、渡っている最中に端にいて突風を受ければ、バランスを崩して落ちてしまう危険があった。

「どうする、あの山を目指すか？　それとも周囲を探ってみるか？」

「そうだな」

考えこんだハヤテの髪をゆるい風が撫ぜたかと思うと、一転、それは突風となり髪を乱した。

ここの風は微風(そよかぜ)のようだと思えば、一転して猛烈に吹きつけてくる。峡谷の中を渡る風は、入り組んだ谷を複雑に動きながら、きまぐれに強さを変えるようだった。

構造は別として、橋の強度はどれも問題なさそうだった。ただし木で作られた橋は、強い風がふいた時には、そうとうに揺れる。

だがその程度は、注意しているなら問題はなかった。

本当に恐ろしいのは、橋の上でモンズ

ターと出会ったときである。前後にしか動けない橋の上では、簡単に逃げられない。左右の退路がないのというのは危険な状態である。

それは洞窟や城の細い通路を移動しているときも同じである。もっとも橋の上は左右を塞がれているわけではないので、峡谷に飛び降りるという方法がある。

しかし落ちて助かるとは、谷の深さをみるかぎり思えなかった。

「すっごく深い」

フィルは注意深く、よつんばいになりながら峡谷の下を覗き込んでいた。フェアリーは空を飛べるといっても、飛行する力はそれほど強くない。

身体の構造が人間型のため、鳥のように突風に逆らっては、うまく飛べないのだ。強い風に煽られたら、どこにいってしまうのかわからない程度の飛行能力しかフェアリーは持っていない。

この風の強い峡谷の中では、とても安全に飛べるとは思えない。なんとか浮かぶことはできても、風に飛ばされて険しい崖に激突してしまうだろう。

もっともフェアリーたちは普通、静かな森や湖の辺に住んでいる。そんな場所では嵐や雨の時は住処に隠れているし、穏やかな夜にしか遠出をしないので、その程度の飛行能力で充分なのである。

下を覗き込んで好奇心を満足させたフィルは、そろそろと戻ってきた。

「しばらく、歩くだけにしよっと」

こころなしか不安になったのか、フィルはオージの裾をつかんでいる。なにしろ体重も軽いから、突風の強さに不安になったのだろう。

たしかに強く吹く風は、フィルを持ち上げることができそうだった。

「よし。まず峡谷が、どれだけ広がっているのかを調べる。それから、あの高い山に登れるかどうか調べよう」

ハヤテは周囲を観察しながらそういうと、左側の道を選んで進みはじめた。彼らの姿は峡谷の中へまぎれて、すぐに見えなくなってしまった。

峡谷の探索をはじめて、二週間ほどがたっていた。思った以上に峡谷は広く、くまなく歩くだけで一週間を必要とした。

途中では巨人と、風にのって空中を移動してくるクラゲのようなモンスターとよく遭遇した。また明らかに正気を失ってしまったドワーフたちの一行とも戦った。

峡谷の東には、いくつも洞窟があり、特に採掘場と記された洞窟の中は複雑に入り組んでいた。

採掘場は地下四階まであり、だんだんと狭くなっていった。たくさんの階段と入り組んだ通路に最初こそ迷ったが、きちんと地図を書いたフィルのおかげで、最後には迷わなくなった。

採掘場の地下一階は単調で、暗黒地帯をぬかして部屋らしい場所すらなかった。

地下二階には、スミッティというドワーフが食堂兼業の鍛冶屋を営んでいた。武器や鎧といったものと一緒に、トウモロコシを焼いて売っている。

クイークエッグの所とは違い、野太刀やフランバージといった戦士や侍専用の大きく重たい武器を多く売っていた。

地下三階は、上の階と比べるとずっと狭くなり、小さな部屋が二つと、地下四階に降りる階段へ続く短い通路しかなかった。

最下層である地下四階には、狭い部屋がふたつと、四ヵ所に扉を持つ大きな部屋があった。大きな部屋の中は、巨大なダイヤモンドで占められており、それは存在しているのがわからないほど透き通っていた。

ダイヤモンドの表面を見つめていると、中には不思議な映像が動いていた。ダイヤモンドの反対側を移動している時は煙のようであったが、近づいてくる間にひとの姿であることがわかった。

どうやらそれは、この巨大なダイヤモンドの中に、閉じ込められているらしい。

何かを伝えようとしているのか、ハヤテたちの前にくると、幻のようなひとの顔は口を動かした。

だがその声はダイヤモンドの壁を越えてくることはなく、ただ虚しそうな顔があらわれては、歪んで反対側へ移動していく。

ダイヤモンドを破壊しないかぎり、中に閉じ込められている存在と話すことは不可能と判断したハヤテたちは、その方法を探すことにした。

いくつかの方法を試したのち、ハヤテたちは鉱夫のノミでこのダイヤモンドを傷つけることに成功した。

鉱夫のノミで打ちつけたダイヤモンドの表面には、無数の亀裂が走った。だが決定的な打撃は与えられず、ダイヤモンドは依然として強固な壁として存在している。

一応、四つの扉から触れられるダイヤモンドの表面すべてに打撃を与えた後、ハヤテたちはひとつひとつの表面を丹念に調べていった。

「この傷に一撃を与えれば、崩れるかもしれません」

エルティアが、四ヵ所目の表面に大きな亀裂を発見した。

「これか？」

ノミをもったヴェイグは、不思議そうに覗き込む。彼には、どの亀裂も同じように見えるらしい。

それでもエルティアの指しめす場所に鉱夫のノミをあてて、渾身の力でハンマーを打ちこんだ。ハンマーは採掘場のあちらこちらで喧嘩をふっかけてくるドワーフが落としていったものだ。

ガキン！

固い音とともに、ダイヤモンドは一瞬、表面に走った無数の細かい亀裂によって真っ白に染まっていく。

そして細かな破片が自分の存在を主張するように、ピシッ、ビシッと小さな声をあげながら飛び散っていく。

空中に飛び出したダイヤモンドの破片は、まるで空気に解けるように音もなく消えていってしまった。

いままであれほど強固に存在していたダイヤモンドは、砕かれた瞬間に幻のように消え失せたのだ。

いままでダイヤモンドの中をぐるぐると回っていたひとの幻は、部屋の中央に留まったままハヤテたちのほうへ振り返る。

『自由だ！』

映像はすでに歪んでおらず、立派なローブを着た魔法使いの姿となっていた。それはハヤテたちの頭より高い場所に、揺れもせずに浮かんでいる。

『ようやく、自由となった！』

老人の映像は、まるで牢獄から解き放たれた囚人のように両手をあげて叫んでいた。

「あなたは、誰ですか？」

ハヤテが、空中に浮かんだ半透明の老人へ話しかける。

『お前のことは知らん』

老人はジロリとハヤテたちを見下ろすと、傲慢そうにいった。

『だが遠い昔から、すべてが始まった瞬間から、やがてお前たちがここを訪れることだけはわかっておった』

ハヤテが何か答えようとするのを、その老人は右手をあげ、口に当てることで黙れと指示した。

『見るがいい、わしの身体は遠い昔にすでに朽ち果てている』

口にあてた手を背後に指し示すと、そこには映像と同じローブに包まれた骸骨が転がっていた。

『わしがこうしてお前たちに語れるのも、かつてのわしの力があってこそ。だがそ

のわしに残された時間も、さして多くはない』

魔法使いは、悲しそうに頭を振ると残念そうにいった。

『ゆえに必要なこと、大切なこと、探索の助けとなることのみを語ろう』

老人はローブの襟を正すと、ゆっくりと全員を見渡した。

『我が名はゾフィータス。正確には過去に、ゾフィータスとして知られた魔法使いの一部であった。百二十年ほど前、わしは宇宙炉の探索をしていた……』

ゾフィータスが語る宇宙炉の謎に関する話は壮絶なものであった。

宇宙炉、コズミック・フォージ。

自分が望んだ宇宙の仕組みを書き加えることができる魔法のペンのことを、彼らはそう呼んでいた。

だがペンはその力を無闇に解放しないために、祝福された祭壇であるサークルの中でしか使用することができなかった。それはペンが最初にそこに置かれた時に、宇宙の法則の一番最初に書き記された規則であった。

サークルは常に恐ろしい力を持つ番人たちが守り、宇宙の規則を書き換えようとする者たちを見張っている。

ゾフィータスと王は、そのペンを盗みだしサークルの外で自由に使うための方法を考えていた。

やがて彼らは、ペンをサークルから取り出して使うための方法を考え出した。ペンの力を解放しながら最初の規則に反しないようにする例外、特例を考え出したのである。

そして彼らは番人たちの目を盗み、おそるべき例外を書き記してペンをサークルから盗みだしたのだ。

ゾフィータスたちが記した例外は、サークルの中以外でペンが使われた場合、それを使って何かを書き記した者は、書き記したことを自らに対する災いとして受け取るといったものであった。

書き記したものが受ける災いは、新たなる世代が生まれるまで百二十年の間、書き記した者を苦しめ続け、その後に解放するということも記されていた。

『わしが、あの宝石に閉じ込められていたのも、己が招いた災いの結果じゃ。だがその時も終わり、わしは自由になった』

老人は一気に、宇宙炉の秘密を語った。

『さて、お前たちが追うべき謎については語った。次は遠い昔におこった事件の顛末を、話すとしよう。すべての呪いを解き放ち、自由にするために』

ゾフィータスは、自分がかつて起こした事件について語りはじめた。

ゾフィータスは、かつて強力な魔術を習得した魔法使いであった。だが自分が身につけた力だけでは満足できず、さらに強大な力を求めた。

それは力を知ったものが、その力によって与えられる甘美な刺激に酔い、さらに心地よい思いを求めて渇望するさまであった。

この渇きに終わりはなく、大きな力を求めて永遠に満足しない欲望であった。

そして自分と同じく力に飢えている者と同盟を組み、ふたりで世界の制覇を夢見ていたのだ。

さまざまな探索と略奪の後に、彼らはペンの噂を聞いた。そのペンの力を得ることができれば、ゾフィータスと王の夢は完全に実現されるのだ。

だがペンを手にするために自ら作った特例は、ペンで何かを記した瞬間から、彼らに災いを降りそそぐのは間違いなかった。

そこでゾフィータスは、その運命から逃れるための手段を考えた。ありとあらゆる事実を検討した後に、彼はひとつの方法を思いついた。



彼はペンによって、〝ゾフィータスなる死せる運命の魔法使いは宇宙のすべての摂理を知り、それによって恐ろしい破滅の運命から逃れる術を学べるようになる〟と記した。

宇宙に存在しているすべての知識を知ることができるのなら、ペンの災いから逃れる術を知ることができる。それによって例外の例外を作れば、彼のみはペンの災いから自由でいられるはずであった。

彼が望むことをペンによって書き記した瞬間、彼はペンの力によって宇宙に存在しているありとあらゆる知識を自分のものにすることができた。

だが災いは、特例を許さなかった。

すべての知識を知ることが、彼への災いの訪れであった。

この世界にあることは、常にふたつに別れている。生と死、善と悪、知識と無恥、光と闇、すべてはふたつに別れる。

世界に存在するためには、このふたつの状態を共存させていなければならなかった。

だがゾフィータスはひとつの存在でありながら、宇宙のすべてを知ってしまった。

すべてを知る者は、すべてを知らずにいなければならなかった。

それは自然の摂理に反する状態であり、宇宙はそれを修復するためにゾフィータスをふたつに分けた。

すべては、ふたつの状態と共存しなければならない。これが知識の本質であった。

死を定められた者は完全を求めるが、それは永遠に与えられないのだ。

『わしが知識の本質にもっと早く気づいていれば、すべては変わっていたかもしれん』

長い物語を語った老人の姿は、段々と揺らぎ不安定になってきていた。

『もはや、わしが留まれる時間は尽きようとしている。だが最後に語らねばならぬことが残っている』



姿は霞み、声は語尾が震えるようになってきた。

『わしは死んだ。だが半身である、もうひとりのゾフィータスは死んではおらん』

空中に浮かんでいた姿は輪郭が惚けて、光が逃げていくように輝きを失っていく。

『注意せよ！　わしがお前を助けたなら、もうひとりのわしはお前を苦しめるだろう。なぜならわしが善だとすれば、別れてしまった半身は悪なのだから！』

もはや老人の姿の輪郭は消え去り、ぼやけた光の固まりのようにしか見えなくなっていた。それでも声は、まだ語りかけている。

『よいか、もうひとりのわしの知識は完璧ではない。わしがペンが何かを知っていたように、かの者はペンのある〝時間〟と〝場所〟を知っている。だがその精神は歪み、狂っておろう』

固まっていた光はどんどんと縮んでいき、声もそれにつれて小さくなっていく。

『よいな、かの者は〝それが何か〟を知らない。うまく聞き出すのだ、そして宇宙炉の災いを取り去るのだ。運命の手とペンは、かの者と共にある』

もはや光は小さな点になってしまい、今にも消えてしまいそうだった。

『これで、わしは自由だ……』

溜め息のような囁きが、最後に残った。その言葉だけを残して、ゾフィータスだった光は完全に消えてしまった。

光が消え去った後に、ハヤテたちはゾフィータスの遺体の周囲を調べた。遺体が着ていたローブはまだ着れそうだったし、骨になった指には指輪が光っていた。さらに側には一本の杖が置いてあった。

「あの話、信じられるか？」

ヴェイグは床に転がっている骨を忌まわしそうに見ながら、ハヤテに聞いた。

「信じられないけど、事実だろうな。宇宙全体の法則を書き記したペンというなら、この程度のことは簡単なんだろう」

ハヤテも遣り切れないように、骨を見ていた。百二十年もの長い間、宝石の中

に魂を捕らわれ苦しめられていたのだ。力を求めた代償としても酷すぎるような気がした。

「俺の剣も、決して完全にならないのだろうか？」

ハヤテはポツリと呟いた。

自分が求めているものが永遠に与えられないとしたら、ひとは何故に努力しなければならないのだろう？

「そんなことないよ」

フィルがローブを着て、クルクルと回りながら明るくいった。

「ちゃんとゾフィータスの話を、聞いてなかったんでしょう。永遠に与えられないのはすべてであって、一部じゃないのよ」

ローブは魔法の品物らしく、着た者の身体にピッタリとサイズを合わせている。

「ハヤテは、剣を極めようとしているし、私は魔法を極めようとしているわ。これって、あんまり大変なことじゃないでしょう。けれど魔法と剣を両方とも極めようとしたら、すっごく大変よね」

そして横に転がっていた杖を手にすると、ちょっと恰好をつけてかまえてみせる。

「そして魔法使い、サイオニックに僧侶やアルキミストの呪文を覚えて、剣もうまくなって、音楽や斬り術も覚えてって考えたらもっと大変よね」

軽く杖を振りながら、フィルは得意そうに喋っている。

「つまり欲張ろうとしたら、限界ってものは際限なくなるのよ。だから逆に何かひとつ、ふたつの目標を目指すなら不可能なんてなくなるわ」

エイ、と恰好をつけて魔法の杖を振りながらフィルが明るく笑う。

「そうか、そうだな」

その笑い声につられて、ハヤテたち全員が笑った。さっきまで立ち込めていた重苦しい雰囲気は消えてしまっている。

ハヤテは陽気なフェアリーの一族が仲間にいたことを、心の底から嬉しく思った。

「それにあたし、すっごく先が楽しみになっちゃった」

「何が楽しみなんだい？」

オージが、嬉しそうにはしゃぐフィルに尋ねる。

「だって、宇宙の法則を記せるようなペンを見れるし、さわれるかもしれないのよ。ワクワクするじゃない」

彼女はピョンと飛びあがると、大きく手を広げていった。

もはや彼女の好奇心は、ペンが隠された場所に飛んでしまっているようだ。

「それで、何か書くつもりか？　ひょっとして、ゾフィータスの出来なかった特例を試してみるような」

ヴェイグが慌てたようにフィルに尋ねた。

「ううん。そりゃ何か書いて見たいけど、私は宝石の中に百二十年もいるのは我慢できないもん。やめとくわ」

フィルはちょっと考えてから、そうきっぱりと答える。フェアリーの一族は好奇心も旺盛だが、きちんと自分の限界を知ることもできる賢い種族なのだ。

「呪いをすべて取り去って、自由にしろとは大変な冒険だ」

「ああ、だが面白い。世界を救うほどの冒険と、やっと出会えたんだからな」

ゾヤィータスの遺骸を、きれいな布につつみながらいったオージの言葉に、ハヤテは嬉しそうに答えた。

その答えを聞いて振り向いたオージも、楽しそうであった。

いやふたりだけではない。ここにいる六人全員が、楽しそうに微笑んでいた。

彼らは、本当の冒険者だったのだ。

峡谷の中央にある山は、険しい山膚を見せて聳えていた。

「あれの上に、なにか館みたいなものがあるな？」

ハヤテは、じっと山頂を見つめながら目を細めていった。

「どこどこ？」

ハヤテの頭によじ登るようにして、フィルが同じ場所を見る。

「見えないよ」

不満そうな声が、ハヤテの頭の上から聞こえてくる。

「フィルには無理ですよ。侍特有の感覚が、ひとに見えないものを見せるのですから」

リーシャが諭すように、やさしくいう。

「つまんない」

面白くなさそうに、フィルはポンとハヤテの頭から飛び降りた。

峡谷のほぼ中央にある山は、いまだにその頂上へハヤテたちを登らせない。

ここにくるまで二ヵ所ほど山に登れる場所はあったのだが、登ってみてもカタパルトの弾が見つかった程度だった。

壊れたカタパルトが何かの鍵になりそうだったが、それを修理するのは用意なことではなかった。かけた歯車をスミッティに直してもらい、かわりのゴムバンドを見つけて修理した。やっと終わったと思ったら、今度は弾になる石がなかった。

カタパルトに使うのは、スリングの弾と違い桁違いに重い石であった。それをどうにか見つけて、ようやくここまで運んできた。

今、ハヤテたちがいる場所は、地下を通ってしかこれない峡谷の南側であった。そのずっと西側に、カタパルトがあるのだ。

カタパルトは新しい歯車とゴムバンドをつけて、すぐにでも弾が打てるように、そこで待っていた。

ハヤテたちはカタパルトの皿の上に、石をのせると的を狙う。苦労しただけあって、打ち出された弾は見事に的に命中した。

ガチャ、ゴッ！

歯車が噛み合う騒々しい音とともに、いままで空中だった場所に橋があらわれる。

橋を渡ってしばらくいくと、険しいながらも登れそうな斜面が見えてきた。

「ねえ、やっぱり登るの？」

いいかげん山を登るのにうんざりしたように、フィルが不平をもらす。

「ここを登れば、頂上にいけそうなんだ。登るしかないだろう」

「そうだけど……」

オージにそう言われて、フィルはしかたなさそうにうなづくと、険しい山膚を登る準備をはじめた。

山の斜面は、思った以上に滑りやすく、ちょっと油断すると簡単に落ちてしまう。平らな場所を滑るのなら問題はないが、斜面には鋭く尖った場所がいくつもあった。転がり落ちただけで、大怪我をすることになる。

そういうハヤテも一度落ちて、えらいめにあっているのだ。

真剣に注意深くパーティーは、山膚を登っていく。四度険しい場所を登ったあと、石作りの建物の巨大なアーチを発見した。

「ここだな、下から見えたのは」

巨大なアーチは、いかなる者の出入りも拒んでいないようだった。

「横に何か、書いてあります」

周囲を観察していたエルティアが、扉の横を指さした。

たしかに岩に、ヘタクソな文字が彫りこんである。だが字の上手、下手よりも全員の興味を引いたのは、文字の大きさが人ひとりぶんほどあることだった。

「ジャイアント　クリーグ。グリンの双子の家って書いてある」

側にいってヘタクソな字を見上げながら、フィルが読んだ。

「巨人がいるのかしら？」

リーシャが眉間に皺をよせる。
巨人の双子を相手にするとなると、相当の覚悟をしておかなければならない。
ハヤテたちは、注意深く扉の奥へと入っていった。
ドン！
全員が扉の内側に入った瞬間、巨大な石がヴェイグに向かって投げられた。
ヴェイグは飛んでくる石の影を見て、すぐ早く飛び退いている。
ゴロゴロ。
鈍い音をたてて、巨大な岩は転がりながら山の下へと落ちていった。
「うまそうな人間のにおいがするぜ、あにきよう」
「そうだ、クラウス。うまそうな人間のにおいだ」
地面を揺るがすような大きな声が、奥のほうから聞こえてくる。暗い奥のほうから体長十メートルはあろうかという巨大な人影がふたつ、のっそりと歩いてきた。
明るい場所にきたふたつの影は、手には巨大な大槌をもち、粗末な毛皮を身につけた、凶悪そうな面がまえの巨人へとかわった。
「人間くうのは、ひさしぶりだぁ。おや？　フェアリーまでいるぞう」
「フェアリーくうのは、もっとひさしぶりだなぁ、あにき」
そう叫ぶとクラウスと呼ばれた巨人が、大槌をフィルめがけて降りおろした。
「きゃあ」
避けたというよりは、大槌の風圧に押されるようにしてフィルはうしろにさがる。
「むん」
短い気合とともに、ヴェイグの剣がクラウスの足をなぐ。人間相手なら手痛い打撃なのだが、巨人特有の固い皮膚に遮られて、たいした傷にはなっていない。
「いてぇ！　あにき、いてぇ！」
たいした傷でもないのに、大袈裟にクラウスが飛びあがる。どうやら痛覚は、普通の人間並らしい。
「クラウス、がんばれぇ！」
あにきと呼ばれた巨人はうしろでそう叫ぶと、二個目の石をハヤテに投げた。
ハヤテは身体を傾けて避けようとしたが、一瞬早く、石が肩にぶつかった。
「うっ！？」
凄まじい衝撃に、ハヤテはバランスを崩した。
ゴイーン！
バランスを崩したハヤテの頭に、偶然にもクラウスが叫びながら振り回していた大槌が大きな音をたてて命中する。
「うへっ？」
ハヤテはヘナヘナと倒れた。
「虹の力持つ七色に輝く矢よ、その神秘なる力をもって敵を撃て！」
後方にさがっていたフィルが、一気に呪文を詠唱した。次の瞬間、左手から七色に輝く不思議な光がひとつ、矢のようにクラウスへ飛んでいく。それは巨人の顔の前にくると、パチンと軽く弾ける。
「うげぇ！」
気持ち悪そうな叫び声とともに、クラウスは腹を押さえると床を転がりはじめた。
「どうしたぁ、クラウス」
突然、苦しみだした弟に兄のフレッティが呼びかける。ほんの一瞬、まったく攻撃のない状態が続く。
「ねえ、ハヤテ死んじゃったの？」
倒れているハヤテに、手を当てているオージに、フィルが不安そうに尋ねた。
「気絶しているだけだ。すぐに気づく」
ハヤテは強い衝撃を頭に受けて、気絶していた。しかし意識がない状態で、巨人に殴られたら簡単に死んでしまうだろう。
「天の印、地の印、この世界を定めるすべての印に願う。汝らが閉じし異界の門を開き、我が力となるべきものを召還させたまえ」
ハヤテが死んでいないことを確認したフィルは、次の呪文を唱えはじめた。
さっきの呪文はプリズミック　ミサイルといい、運が良ければ相手は石化して、最悪でも吐き気を与える。
呪文を唱えるのに必要な魔力の量を考えると、不安定で信用できない呪文である。だが魔法抵抗を打ち破る可能性は高く、何かしらの効果を与えることを目的とするなら、間違いのない呪文である。
そして今、フィルが唱えているのは召還（サモン）の呪文であった。異界、魔界へ通じる扉をつくり、盟約によって従うモンスターを召還し、敵と戦わせる。
非常に高度で複雑な魔力の操作が必要で、ちょっとしたミスで呪文自体が効力を失ってしまう。それは自由意志をもった強力なモンスターを、この世界に解き放たないための防護措置である。
呪文の詠唱と魔力の操作が完璧な時だけ、この呪文は異界への門を開いてモンスターを呼びだすのだ。
一方、クラウスは何度か床を転げ回ると、ケロリとしたように立ち上がった。
どうやら魔法の効力は、この巨人には長く効かないらしい。
「ペッ！」
床に唾をはくと、思い切り大槌を持ちあげた。狙っているのは転がっている間に、何度も切りつけたヴェイグである。
ヴェイグは楯をかまえると、相手の攻撃を受け流そうと油断なく身構える。いくらドラコンの身体が丈夫といっても、まともに巨人の攻撃をくらっては危ない。
「そりゃ！」
軽々と大槌を振り回すと、クラウスはヴェイグへ強烈な一撃を繰り出す。
「むん！」
楯をかかげて、ヴェイグは強力な一撃を受ける。
ガッコォン。
鉄と鉄がぶつかる、気持ちのよい音が周囲に響いた。
ヴェイグはうまく楯を使って、相手の攻撃を受け止めていた。まったくダメージは受けていないが、左腕がすこし痺れている。
自分の一撃を相手が受け止めたのが信じられないのか、クラウスは目を丸くしてヴェイグを見つめている。
そのうしろにいるフレッティは相変わらず危険な前衛には出ず、大きな石を投げてくるだけであった。
「神の祝福よ、力失いし者に再び力を取り戻させたまえ」
ヴェイグとリーシャが巨人を食い止めている間に、オージはハヤテの意識を回復させる呪文を唱えている。
白く穏やかに光るオージの手がハヤテの頭に触れると、かすかに瞼が動いた。
「うっ」
短い呻き声をあげながら、頭を振ってハヤテが目を開ける。
「ハヤテ、大丈夫か？」
「俺は、どうしたんだ？」
ドン、ゴロゴロ。
ハヤテのすぐ隣を、フレッティが投げた大きな岩が転がっていく。
「気絶してたのか」
ゆっくりと立ち上がったハヤテは、刀と脇差しを握りなおす。幸いにも、大きなダメージは受けていないので身体に異常はない。
すばやく鎧の位置を確認して、ずれがないことを見ると、ハヤテはクラウスへ向かって走っていく。
その頃、クラウスはもう一度、慎重にヴェイグを狙っていた。こんどは真上から杭を打つように、攻撃しようとしている。
そこに風のごとく、ハヤテが割り込んできた。完全に巨人の懐に入ったハヤテは、左足を狙って刀をふるった。



シャッ！
風をきる短い音がすると同時に、クラウスの左足の脛あたりから鮮血が迸る。
シュッ！
間髪をおかずもう一度、短い音が続いた。それはハヤテが左手に持っている脇差しが、右足を切り裂く音だった。
両方の足に、ほぼ同時にダメージを受けたクラウスはよろめいた。ヴェイグへの攻撃が外れるには、そのわずかなよろめきで充分だった。
「ウォオオ！」
見当違いの方向へ振りおろされた大槌を見ながら、ヴェイグは膝をついて低くなった巨人の腹を狙って剣を突き出す。
ドスッ！
鈍い音をたててヴェイグのブロードソードのその剣身の半分ほどを、巨人の腹のなかに埋めこむ。
ズボッ！
ヴェイグはブロードソードを引き抜くと、うしろに退がった。ハヤテは、すでに巨人の左側に移動している。
「うげぇ」
口から血を吐きながら、クラウスは両手をついて前のめりになった。
それまで高みにあった巨人の首は、ハヤテの目の前に下がっている。
考えるよりも早くハヤテは、その首に切りつけた。いかに巨人といえども、その身体の構造はひとと大差ない。
人型の生物ならば首には必ず、頭に血を送るための太い血管がある。そこを切断できれば、肉体の強固さに関係なく命を奪うことができる。
彼の心は、斬り術によって学んだ知識を試せと叫んでいた。
斬り術。
ただ一撃にて、相手の生命を奪うための必殺の技。それは確かな知識と、狙った場所を正確に攻撃できる技が融合してこそ、おそるべき力を発揮するのだ。
ピュン！
あまりにも軽い音をたてて、ハヤテの刀は巨人の頸動脈を断ち切った。
「ぐぉっ……」
クラウスは、切られた首を手で押さえた。ぱっくりと開いた傷口からは、大量の血が吹き出している。
巨人は真赤に染まった自分の手を、信じられないように見つめたまま、床に伏せると動かなくなった。
「クラウス！」
倒れた弟を見てフレッティが叫んだ時、彼の前に空間を裂くようにして、四体のスケルトンがあらわれた。フィルが、召還呪文で呼びだしたモンスターである。
スケルトンは全員がボロボロの戦衣を着込み、頭に錆びた宝冠をのせていた。両手でかまえているのは百五十センチほどの長さのフランバージと呼ばれる巨大な剣であり、火柱のように波うつ刀身を持っている。
アンデット　ロード。

死の間際に呪いの言葉を残し、神の怒りを受けて成仏できずに彷徨うロードの哀れな姿である。

無言のままアンデット　ロードはゆっくりと剣をかまえると、巨人に攻撃をするためにそれぞれに移動していく。

周囲に突然あらわれたスケルトンを、フレッティは狂ったように攻撃しはじめる。

大槌がブンブンと振り回され、アンデット　ロードを捕らえる。だが恐怖を感じることのない死者は、無言でフレッティを包囲した。

パキッ！

乾いた骨が砕ける音とともに、三度めの大槌の攻撃を受けたアンデット　ロードは、さすがに塵へとかわり消えていった。

フレッティが前方で攻撃しているアンデット　ロードに気をとられている隙に、エルティアは背後にまわりこんでいた。そして静かにレピアをかまえると、巨人の左足をめがけて突き刺した。

ブツッ。

肉に食い込んだ刃が、足の腱を断ち切きった鈍い音が鳴り響く。

足で体重を支えきれなくなったフレッティは、がっくりと左膝をおる。エルティアは巨人の足に食い込んだレピアを持っていかれないように、す速く抜き取った。

ほとんど動けなくなったフレッティに、容赦なくアンデット　ロードが襲いかかる。

フレッティが倒れて動かなくなるまで、アンデット　ロードが二体ほど倒されたが、それ以外には特に大きなダメージを受けたものはいなかった。

戦闘が終わり、役目を終えたアンデット　ロードは、まるで空気に解けていくように霞んで消えていく。

「みんな、無事か！」

ハヤテの声に、答えるように仲間たちが集まってくる。

吹き抜けの粗雑な作りの館にも、さすがに血臭がこもっている。双子の住処だったらしい広い部屋の中を探してみたが、宝らしきものはなかった。

上に階に登る階段をひとつと、ボタンを押すと出口につながると書かれている怪しげな小部屋だけを見つけた。

「これ間違いなく、下に落ちる仕掛けなんじゃない？」

地図を重ねて、位置の確認をしながらフィルが呟く。たしかに重ねた地図の下には、なにもない空間が広がっているはずだ。

「フィル、ボタンは押すなよ。とにかく上の階を見て、それからもう一度、ここを調べることにしよう」

いきなり山の頂上から、放り出されるのだけは避けたい。これがトラップとするなら、結果は致命的だろう。

ここから落下したパーティーは、地面に激突した瞬間にゼリーのようになってしまう。

とりあえず階段を登ったパーティーは、すぐに右にあった扉を開けて探索をすることにした。

驚いたことに扉の外は、屋根がなかった。いまにも吸い込まれそうな、澄んだ青空が広がっている。

そこは細い通路のようで、扉から右の方角に続いていた。ほんの少しいった所で真っ直ぐな通路は行き止まりになっている。

そのちょっと手前から、左右に別の通路が別れている。通路自体は続いていないが、十字路のようになっていた。

ハヤテたちが、十字路の分岐点に差しかかったとき、突然、それはあらわれた。

巨大な岩の固まり、いや正確に表現するのなら岩で作られた顔は、空中を漂いながらパーティーの行方を遮った。

「我は、岩の守護者である！　貢ぎ物を持ってきたのか？」

岩の顔は固そうな瞼を開けると、やはり岩で作られた目で睨み、ハヤテたちにそう語りかけた。

よく観察すると顔の表面は固い岩のようでありながら、喋ったり表情を変える時には柔らかそうに動いている。そして時々、顔の表面から石の固まりが飛び出し、周囲を何度か回ると再び顔にめり込んでいく。

「貢ぎ物を持ってきたのか？」

石は低く響くような声で、ハヤテたちへ同じ問いを繰り返している。

「貢ぎ物って、何かな？」

フィルは、ワクワクしている気持ちを隠そうとせずハヤテに尋ねる。彼女は不思議そうに動いている石の顔に、どうやっても触ってみたいらしい。だが相手が敵か味方かわからないので、まだ我慢しているのだ。

「わからない、とにかく何でもいいから、やってみようか？」

ハヤテたちは、何を相手にやればいいのかわからず、迷っていた。武器、防具、ポーション、スクロール、最後は焼きトウモロコシまで出してみたが、どれも岩の顔には気に入らないようだった。

「ねえねえ、ハヤテ」

いささか途方にくれていたハヤテの袖を、フィルが引っ張っていた。

「なんだい？」

「あの岩の顔、オージが持っている大きな岩をじっと見てるよ」

フィルに言われて見てみると、たしかに岩の顔の視線は、オージの持っている大きな岩にむけられている。

「オージ、その岩をやってみよう」

「これを？」

ハヤテにいわれてオージは、背中に背負っていた大きな岩を岩の顔の前に置いた。

「ほう、うまそうだな」

岩の顔は、地面に置かれた大きな岩を器用にくわえると、ボリボリと噛み砕いた。

「うむ、いい岩だ。うまい」

ゆっくりと砕いた岩を味わいながら、岩の顔はそういった。

「さて、おまえたちの望みはなんだ。石を取りにきたのか？」

岩の顔はごくりと口の中のものを飲み込むと、面倒臭そうにハヤテたちにむかって語りかけた。

「石とは、いったいなんだ」

「石を取りにきたのか？」

ハヤテの問いには答えず、岩の顔は同じ言葉を繰り返す。

「だから、石について教えてくれ」

「石を取りにきたのか？」

岩の顔は問いにはいっさい答えず、同じ言葉を繰り返した。

「駄目だ、どうしたらいいのかな？」

「思いきって、石を取りにきたって言ってみたらどう？」

同じ問いの繰り返しにうんざりしていたハヤテに、うしろからフィルがいった。

「石を取りにきたならば、おまえたちは死なねばならぬ！」

フィルの声が聞こえたのか、突然、岩の顔は大きな声で叫ぶ。それと同時に、全体から無数の岩の固まりが飛び出してきた。

飛び出した岩の塊は落ちることなく、顔を守るように周囲をブンブンと回っている。

「結局、戦いか！」

そう吐き捨てるようにいったハヤテは、すぐ刀と脇差しをかまえると岩の顔にむかって突進した。その走った勢いを、すべて刀に乗せて切りつける。

ギャリッ！

固い岩を、鋼で引っ掻いたような音をたてて、刀はそらされた。柔らかそうに見えた顔の表面は、やはり岩であった。

「ズォォォー！」

顔は大きく息を吸い込むと、頬を膨らませてそれを溜める。

「ブハァ！」



そして次の瞬間、吸い込んだ空気とともに岩の固まりを吹き出した。複数の岩の固まりが、ハヤテたちを狙っ飛んでくる。

「うわっ！」

いくつかがハヤテの肩や胸に当たるが、幸い鎧が防いでくれた。

「キャア」

だが後衛のフィルたちは防いでくれる鎧がないので、かなりダメージを受けている。

「風よ、我が周囲に舞い、輪となり壁となり飛びくるものから我らを守りたまえ！」

フィルが急いでミサイル シールドの呪文を唱えた。シルフたちが運ぶ風が強くなり、ハヤテたちの周囲に見えない壁を作っているのが感じられる。

その間にも岩の顔にリーシャとヴェイグの攻撃が命中しているが、固い皮膚に遮られて大きなダメージを与えていない。

「神聖なる神の光よ。戦士の武器に宿り、その力を貸し与えたまえ！」

オージが呪文を唱え終わると、ハヤテたちの武器にまばゆい光が宿る。

エンチャンテッド ブレード、武器に神聖な力を宿らせ威力を増す呪文である。

「えいっ」

気合の声とともにハヤテの刀が、岩の顔に食い込む。ザリンという錆びた音とともに、顔の額あたりに大きな傷ができる。

だが岩の顔は苦痛の表情も見せずに近くにいたハヤテに体当たりをしようとする。

「ぐっ！」

勢いよくぶつかってくる岩の顔を避けきれず、ハヤテは弾き飛ばされた。それほど大きなダメージは受けなかったが、衝撃で転んでしまう。

「ムン！」

渾身の力を込めて、ヴェイグは剣を岩の顔の目に突き刺す。

ザッ、ガリッガリリッ。

鈍い音とともに、剣は顔の左目に深々

と突き刺さった。岩の顔は驚いたような表情を見せながら、ボロボロと破片を落とす。

「ウォォォォッ！」

次にヴェイグは突き刺さった剣を、強引に下に押し斬ろうとする。

ピシッ、パキッピシッ。

ヴェイグが力をいれて剣を動かす度に、岩の顔の表面に次々と亀裂がはしる。

「ゲェェッ」

岩の顔は苦しそうに呻くと、ヴェイグをふり離そうと左右にもがく。

だがヴェイグは渾身の力をこめて、剣をはなさない。もがくほど剣は深く食い込み、ボロボロと顔の表面が崩れていく。

ハヤテはようやく起きあがり、刀をかまえなおした。相手の弱点を攻撃しようと顔の動きを観察してみたが、魔法で作られた岩の顔の弱点を見ただけでわかるはずがない。

リーシャのスピアも何度も突き刺しているが、どれだけのダメージを与えているのかわからない。

顔の周囲を回転している石の固まりは、何度かヴェイグやハヤテを襲ったが風の壁に弾かれている。

「ダァッ！」

ついにヴェイグはむりやり、剣を目から顎の下まで切りおろす。ゴソッと大量の破片が斬られた場所から崩れだし、顔の一部が失われていた。

そこを狙うようにリーシャのスピアが突き刺さる。その一撃は、さらに傷の奥を崩して大量の破片を落とさせた。

岩の顔の大きな傷はふさがらず、破片を落としながらどんどんと広がっていく。

「グェェェ！」

あまりに大きな傷が苦痛を与えるのか、石の守護者はクルクルと回転しながら周囲に破片を飛び散らす。

顔の周囲を守るように回っていた石の固まりも、次々と地面に落ちる。

ゴロン、ボトン。

いろんな音を立てながら、岩の顔の周囲から大小さまざまな破片が落ちていく。

「いぃぃぃぃしぃぃぃぃおぉぉぉぉ」

妙に間延びした言葉を叫びながら、岩の顔はドスンと地面に落ちた。

「まぁぁぁぁもぉぉ……」

地面に落ちた顔は叫びながら、そのままゴロンと横になると動かなくなった。

「壊れたのかな？」

そっと近寄ったフィルが、スタッフでつっ突いてみる。

フィルのスタッフが触れた瞬間、岩の顔はまるで塵の固まりのようにボソリと崩れた。崩れた塵はサラサラと、風に運ばれて消えていく。

「柔らかそうな時に、触りたかったな」

フィルが塵になって崩れてしまった顔



を見ながら呟く。どうやら彼女は、岩の顔が崩れてからも柔らかいことを期待していたようである。

塵は風に運ばれて消えていったが、その中に光るものが残っていた。フィルが取り出してみると、それは彼女の拳ほどもある大きなルビーであった。

「何かの目みたいね」

拾ったルビーをいろんな角度から見ていたフィルは、ひとつの面を皆に見せるようにしてそういった。

いわれてみると瞳孔のようなものがルビーの表面に彫りこまれている。

「何かに、嵌めこむようですね」

フィルからルビーを受け取って、調べたエルティアがいう。瞳孔が掘られている裏側には、確かに嵌めこむための窪みがあった。

「どこかの鍵になるんだろう。でもひとつだけなのは、おかしいな。目だったらひと揃いのはずなんだが……」

青く澄んだ空を見あげながら、ハヤテが呟く。だがそこを渡ってくる風は、何も知らせてはくれなかった。

岩の顔があらわれた十字路は、すぐに行き止まりになっていた。隠された扉もなく、ハヤテたちは他に調べる所がなかったので、ボタンがあった小部屋へ向かった。

「このボタンを押してみる？」

フィルは面白そうにボタンを撫でている。好奇心の強い彼女は、押すなら自分がやるといって、さっさっとボタンを確保しているのだ。

「罠じゃないとは思うが……」

ヴェイグは半信半疑のようである。たしかに注意書きのある罠は、今まで見たことはない。だからといって、これが初めてなら洒落にならない。

「試してみてもいいんだが、その前に問題を整理しよう」

ハヤテたちは全員で、このボタンを押すべきかどうかを討論した。

議論の結果、罠であるにしろ新しい場所に続く可能性があるなら溜めさなければならないことは全員が認めた。何より説得力があったのは、誰もが二度とこの山の斜面を登りたくないということだった。

「よし、運だめしだ。フィル、ボタンを押していいぞ」

罠だった時のことは考えず、ハヤテは明るくいった。

「ヤッター！」

ほんとうに嬉しそうに声をあげると、フィルはボタンを押した。

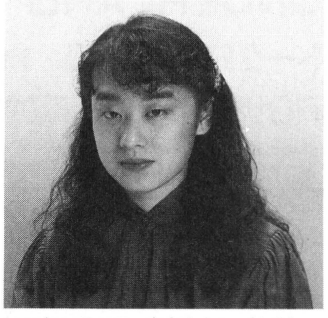
ゴトン。

ボタンを押した途端に、短い音とともに床全体がハヤテたちをのせたまま、ものすごい勢いで落下していった。

〈つづく〉

読者の悩み相談

「森奈津子の」お嬢様にお聞き!!



1966年11月23日、東京生まれ。射手座のB型。お嬢様小説家として活躍中なのだ。

はじめまして。あたくし森奈津子、25歳独身。職業はお嬢様少女小説家――これは「お嬢様かつ少女である小説家」という意味ではなくて「高飛車お嬢様文体で少女小説を書く小説家」という意味ですのよ。ホホホホホ……。

デビュー作『お嬢様とお呼び！』から最新刊『お嬢様ボロもうけ』までシリーズ5冊をこんな調子で書いてしまった今、あたくし、身も心もパソコンも、すっかりお嬢様でしてよ。

ところで……なんなの、この辛気臭いコーナーは！　誇り高く、悩むのが大っきらいなこのあたくしが、なにが悲しくてこんなところにいなくてはなのっ？

――と思ったけど、仕事だからしかたないわね。ここは、自分のことでウジウジ悩む時間も返上して、あなた方の悩みに答えてさしあげようじゃないのっ！

さあ、悩める子羊たちよ、いらっしゃい！　みんなまとめてジンギスカン鍋にしてさしあげてよっ！

■少女小説を買うのが恥ずかしい

私は、もうすぐ30歳に手が届こうとしているサラリーマンです。少女小説のファンですが、書店で本を手にとって見ていると女子中学生に変な目で見られます。おかげで本を買いづらくなってしまいました。どうすればいいでしょうか。

（広島県　本田文貴）

はっきりいって、あたくしも、少女小説書くことよりも、自分の本を買うことのほうがはずかしいのよっ！　だけど、そんなのは、本を手にとってからレジをクリアーして逃げるように店を出るまでの、刹那的な苦痛にすぎないじゃないの。

ひょっとして、あなた、立ち読みなさっているんじゃなくって？

これは、はっきりいってはずかしいわよ！　お給料いただいてる一人前の社会人なら、少女小説はちゃんとお金払って買ってちょうだい。

ちなみにあたくしが書いてる学研レモン文庫は、エロティックなサーモンピンクの背が目印よ♡

それから、女子中学生に変な目で見られるというのは、自意識過剰の、単なる気のせいではなくって？　あたくしは『薔薇族』と『さぶ』2冊まとめて買ったりしたけど、べつに変な視線は感じなかったわ。その経験を経てあたくしが出した結論は「だれも、てめーのことなんざ見ちゃいねーよ！」ということだったわ。

あなたも消費者なら、もっと堂々と買うべきね。大の男が、たかが少女小説ぐらいでそんなにびびって、どうするのっ？

■コミケまでにやせたい

はじめまして、アニメ大好き少女でーす。今度のコミケでどどーんと派手なコスプレをしたいので

すが、悩みは私の体型なんです。夏までにあと10キロやせたいんですけど、なにかいい方法はありませんか？（東京都　匿名希望）

コミケや結婚式などでのイベントでは一番美しい自分を見せたいというのは、やっぱり、今も昔も変わらぬ女の願いよね。だけど、楽にやせる方法なんて、はっきりいって、ひとつもなくってよ！

いい方法があるなら「あなたもラクにやせられる！」というたぐいの本はあんなにたくさん出ていないでしょうし、カレン・カーペンターも拒食症で亡くなってはいなかったでしょうし、あたくしだって工藤静香よっ！

まあ、要は食べなけりゃいいのよ。食べないのに太った方がいらっしゃったら、ノーベル賞ものよ。

どうしても食べずにおれないのなら、話のわかるお友達に「どうか、この私めを牛馬のごとくつかってください。一週間、食べ物もお金もあたえず、いじめぬいてください」とお願いしてみたらいかが？

それがいやなら、少女小説家なんかに相談してないで、ちゃんとダイエットの本を買って、正しくやせることね。がんばるのよっ！

■風呂つきアパートに住みたい

今年就職したのですが、安月給で、風呂つきのアパートに住むことができません。こんなことじゃ彼女もできないではないかと不安です。（神奈川県　山元　優）

あなたはお風呂がほしいのかしら？　それとも、彼女がほしいのかしら？　その点をはっきりさせてくださらないこと？

もし、お風呂がないのが悩みなら、転職なさるなり、風呂付きの女性と結婚なさるなりして、生活の改善をはかればいいことではなくって？

彼女がいないのが悩みなら、それを、お風呂がないせいにしてはダメ。自分を見つめ直し、真の原因をつきとめ、さらに悩むことね。そうすれば、さらに自分自身にみがきがかかるわよ。

だいたい、風呂しょって外を歩く男なんていないのだから、あなたは風呂付きのアパートに住むヤンエグのふりして、ナンパにはげめばよろしいんじゃなくって？

■悩みなんかないよん

ぼくは悩みがないのが自慢です。世の中の人ってそんなに悩むんですか？　よくわかんないなぁ。（東京都　奥山裕之）

あたくしは悩んでるのよっ！　じつは、このコーナー、事前に『ログイン』で予告してもらったものの、相談のお手紙が異様に少ないのよ。たしかに、世の中の人は、あなたのようにあまり悩んでいないようね。おかげでこのコーナー、閑古鳥が鳴いてるわよ。まったくもう、どんなにウジウジした相談が来るだろうかと内心ワクワクしてて損したわよ。

これじゃあ、青雲の志を抱いた青年医が無医村に開業したもののの「ここは長寿村だから病人なんてひとりもいないんだよーん」と村人からすげなくされてしまった――というのにも等しい心境だわよ。

ええい！　全読者よ、もっとウジウジおしっ！

苦悩おし！　苦悶おし！　悩みはつつみかくさず、すべて白状おしっ！

そして、あたくしの前にひれ伏し、足に口づけ、アドバイスを乞うのよ！

オーホホホホホホホホ。

――っていうのは冗談にしても、ホント、もっとお手紙いただけないこと？

悩みの送り先

官製はがきに悩みと、住所、氏名（匿名希望も本名を明記）、年齢、電話番号を忘れずに書いて下記住所へ。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログアウト編集部
お嬢様にお聞き係

――採用者には本誌特製テレカを進呈!!――

LOGOUT

ログアウト 第1号

COVER　イラスト/赤井孝美　デザイン/荒井清和　製版/野口丈幸

COPYRIGHT ©1992 by ASCII Corporation　本誌の掲載記事の無断転載・複製を禁じます。法律で認められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。

CONTENTS

特集 GAINAX ——4

真・女神転生テーブルトーク化 ——10

安田均の新プロジェクトG2発動 ——14

小説

ウィザードリィ外伝1　女王の受難　作　高井信　画　末弥純 ——20

暁のビザンティラ　作　菅浩江　画　斉藤友子 ——40

夢巫女・美緒　作　水城雄　画　松原香織 ——73

ロスト・ラビリンス　失われた迷宮　作　川又千秋　画　横山宏 ——97

シルヴァ・サーガ　光と闇の伝説　作　羅門祐人　画　夏元雅人 ——108

イースⅣ・プレストーリー　翼あるものの肖像　作　大場惑　画　池上明子 ——136

悪魔城ドラキュラ　悪魔の血 血の悪夢　作　手塚一郎　画　高橋政輝 ——150

ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ　作　竹内誠　画　中村亮 ——174

コミック

プリンセスメーカー　作画　此路あゆみ(スタジオ・ウイズ) ——51

わんだりんぐWONDERLAND　作画　めるへんめーかー ——159

TRPG

イースがテーブルトークRPGになる　監修　竹内誠　鈴吹太郎&怪兵隊　画　池上明子 ——34

真ウィザードリィRPGサポート 真ウィズの館　作　佐脇洋平とグループSNE　画　鈴木健介 ——120

●コラム

古谷徹のボイスダイアリー ——33

こだわり情報 VIDEO MOVIE GAME CD ——91

南青山CGギャラリー ——94

ぱっくとわにの異種格闘技パソコン場所 ——106

末弥純のボルタック商店開店準備中 ——107

おたくに国境なし ——107

火浦功の遊んでて悪いか!! ——148

ログアウト BOOK REVIEW ——167

yohkoのMIX通信 ——172

NET DE OSIETE 羅門祐人先生の巻 ——173

●読者コーナー

ログアウト発刊記念プレゼント大会 ——96

LOGOUT LETTERS ——165

読者の悩み相談　お嬢様にお聞き！　by森奈津子 ——201

STAFF　■発行人：藤井章生■編集人：塩崎剛三■編集長：宮野洋美■副編集長：宮川隆■編集スタッフ：米田裕、山元優、鹿野利智、清水小百合、大庭聖子、泉和子■制作スタッフ：荒井清和、井沢利昭、佐々木幸子、高橋敦子■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、吉田武、宮野知英、稲垣剛■制作協力：スタジオB4、古川誠之、高島宏之、吉田大介、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、白畠かおり■広告営業：杉山淳一、森川正雄■雑誌営業：吉田和彦■出版業務：別所聖一、伊藤恭子■大仁堂駐在：小島文隆■イラスト：いしかわじゅん、水玉螢之丞、さえぐさじゅん、弘司、佐藤陽子、ABE JAPON、米田裕

次号は7月9日発売予定

特集はイースTPRG完成記念テーブルトークRPGだ！
ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ堂々完結！
鈴木一也 VS 西谷史の真・女神転生対談！
そのほか、わくわくドキドキの記事が満載なのだ！

☎03-3796-1906(編集部)　☎03-3797-3464(広告部)
☎03-3486-1977(出版営業部)

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー ログアウト編集部「○○」係

遊べるRPG

恐ろしくて どきどき
楽しくて どきどき
いつも熱中してしまう



ゴーストハンターシリーズ＃1ラプラスの魔

本格ホラーRPG
原作：安田　均
音楽：小坂　明子
●PC-9801　●X68000
●MSX2　●PC-8801SR

ロードス島戦記II －五色の魔竜－

新たなNPC、新たな冒険
ロードス島戦記シリーズの決定版
原作：安田　均・水野　良
キャラクター原案：出渕　裕
●PC-9801VM/UV
●PC-286/386

ロードス島戦記 灰色の魔女

初心者にも楽しめる
ファンタジーRPGのロングセラー
原作：安田　均・水野　良
キャラクター原案：出渕　裕
●PC-9801VM/UV　●MSX2
●PC-88VA　●X68000

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエアにおける著作権保護機構

MSXはアスキーの商標です。
©Kadokawashoten/H.YASUDA & GroupSNE

Humming Bird Soft™
株式会社 エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 TEL.06(315)8255

日、出ずるファンタジー



SUZAKU

遠く神代の時代――黄泉より『鬼魅王』が降臨し、九州王朝ヤマトの女王「ヒミコ」をして、倭国全土を巻き込む大乱の幕を開けた。
時を前後して、一人の赤子がオオミにて誕生する。
神の子『スザク』――彼はその身に受けた神鳥の名にふさわしく、幾多の天地を駆けた。
急変する時代は彼に何を臨む？
今、歴史に記されることのなき古の破戒の争乱、ここに記そう……／

●マルチ・クラスシステム採用／――戦士か術士か、能力をいかに伸ばすか。
●ハイアリングシステム導入／――個性が映える自由なパーティ編成。
●視点は常に3D／――遠近駆使の戦闘が視点を捕える。

SUZAKU
PC98シリーズ
好評発売中



MIDI対応
EMS対応
バスマウス対応

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

雑誌63596-24

T1063596240686

印刷所 大日本印刷 Printed in Japan